AÇÃO GAMES
20 páginas a mais, pelo mesmo preço
Novas seções e mais dicas para você
Abril Jovem
Edição Nº 132
Outubro de 1998
R$ 3,50
PIRATARIA
Veja como os games falsificados destróem o seu videogame
NINTENDO 64
BANJO-KAZOOIE A AVENTURA DO MOMENTO
14 páginas com mapas completos para ir até o final
MEGA DRIVE
PHANTASY STAR 3 EM PORTUGUÊS
Um RPG que muda conforme a esposa, os filhos e netos que você tem
PLAYSTATION
BATMAN & ROBIN
• O melhor jogo da história do Morcego
• Toques, itens e manhas para jogar e vencer
3451/1
ISSN 0104-1630
ESPECIAL: NOVOS ACESSÓRIOS PARA O SEU VIDEOGAME

THE FIFTH ELEMENT: ESSA GATA VAI DEIXAR A LARA CROFT NO CHINELO!

• playstation •

NOVO! Agora com controle dual shock

Novo preço

2X R$ 149,50
OU 1+6X 49,08

OFERTA ESPECIAL: 1 CONSOLE + 1 GAME = CONTROLE EXTRA INTEIRAMENTE GRÁTIS*

AÇÃO
- Duke Nukem: Time to kill
- Metal Gear Solid *
- Resident Evil 2

AVENTURA
- Mega Man Legends
- Spice Girls
- The Fifth Element

ESPORTE
- Cool Boarders 3
- International Super Star Soccer 98
- FIFA Copa do Mundo
- Fox Sports Soccer 99
- NBA Live 99

ESTRATÉGIA
- Bomberman World

LUTA
- Bushido Blade 2
- Mortal Kombat 4
- Rival Schools (Capcom)
- Tekken 3

RPG
- Breath Of Fire 3
- Final Fantasy 7
- Parasite Eve

SIMULAÇÃO
- Gran Turismo
- Moto Racer GP 2
- Nascar Racing 99
- Test Drive 5
- TOCA Touring Car

• saturn •

grátis 4 games
virtua fighter 2, daytona usa, virtua cop e + 1 game clássico

Novo preço

2X R$ 129,50
OU 1+5X 48,50

Japonês	Americano
AÇÃO - 2x R$ 47,95	**AÇÃO**
Castlevania: Dracula X	House of the Dead
Deep Fear	Mega Man X4
LUTA - 2x R$ 59,95	**AVENTURA**
Japan Pro Wrestling	Enemy Zero
King of Fighters '97	Sonic R
Real Bout Fatal Fury	Warcraft 2
Vampire Savior	**ESPORTE**
X-Men vs. Street Fighter	Worldwide Soccer 98
- jogos de luta incluem cartão de memória	**RPG**
Conversor para console americano: R$ 20,00 (c/jogo)	Magic Knight Rayearth
	Shining Force 3

BRINDE: COMPRAS ACIMA DE R$150,00 GANHAM EXCLUSIVO CHAVEIRO COM TETRIS.

Acessórios 32 bits

CONTROLE ANALÓGICO (PSX/SAT)	R$ 69,90
CONTROLE ARCADE (PSX/SAT)	R$ 79,90
CONTROLE BÁSICO (PSX/SAT)	R$ 34,90
GAME SHARK (PSX/SAT)	R$ 89,90
MEGA MEMORY CARD (PSX)	R$ 69,90
VOLANTE MAD CATZ (PSX/SAT)	R$ 119,90

Acessórios Nintendo exclusivos

GAME BOOSTER (Rocket) jogue Game Boy no seu N64!	R$ 94,90
PORTA CONSOLE N64 leve junto: controle, cabos, 6 jogos	R$ 45,00
GAME BOY CAMERA	R$ 99,90
GAME BOY PRINTER	R$ 99,90
MEGA MEMORY CARD	R$ 49,90
VOLANTE MAD CATZ	R$ 119,90

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. IMPOSTOS JÁ INCLUSOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Índice

Jogos da edição

Master System

Mega Drive

Playstation

Nintendo 64

Computadores

Arcade

Dicas

Dicas Gameshark 65

Nossas seções

Destaques desta edição

Fundador:
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações: Gilberto Fischel

Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Diretor de Planejamento e Controle: Celso Tomanik
Diretor de Recursos Humanos: Egberto de Medeiros
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor Editorial Adjunto: Matinas Suzuki Jr.
Diretor de Publicidade: Milton Longobardi

DIVISÃO JOVEM
Diretor - Superintendente: Anthony R. L. Seadon

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Paulo Montoia
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Editor: Odair Braz Junior
Diagramador: Renato Viliegas
Analistas de jogos: Ivan Cordon e Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboram nesta edição: Antonio Saraiva, Humberto Martinez, Ivan David, Roberto Sadovski, Tony Cavalheiro (análise de jogos); Juliana Pereira (reportagem); Alexandre Jubran (ilustração de capa); Tadeu Pereira (infografia); Alexandre Marchetti (fotografia).

APOIO EDITORIAL
Depto.de Documentação: Susana Camargo
Abril Press: José Carlos Augusto
Nova York: Grace de Souza
Paris: Pedro de Souza

COMERCIAL
Diretor de Marketing: Marcus Vinicius Ramos Vieira
Gerente de Marketing: Joaquim Celestino
Gerente de Projetos Especiais: Fabiana Costa Caporal
Gerente de Produto: Sérgio Ferreirinho

PUBLICIDADE
Diretor: Moacyr Guimarães
Executivas de Contas: Leticia di Lallo, Selma Teixeira da Costa
Coordenadora: Juliana de Moura
Escritórios Regionais:
Rio de Janeiro - tel.: (021) 546-8169, fax: (021) 556-8264
Belo Horizonte - tel.: (031) 261-6104, fax: (031) 261-7114
Porto Alegre - tel.: (051) 231-5899, fax:(051) 231-4857
Curitiba - tel./fax: (041) 352-2426
Brasília - tel.: (061) 315-7554, fax: (061) 315-7558

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
Gerente: Eliseu Urban

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. - Divisão Jovem. ISSN 0104-1630, edição Nº 132, Outubro de 1998. **São Paulo - Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:** Av. das Nações Unidas, 7.221, CEP 05425-902 ou Caixa Postal 66.254 - CEP 05315-970, telefone (011) 3037-2000, fax (011) 3037-4961, E-mail: agames@email.abril.com.br. Números atrasados: as seis últimas edições, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro ou à distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir, peça diretamente à Dinap, Caixa Postal 2505 - CEP 06053-990, Osasco, SP, fax (011) 868-3018; telefone (011) 810-4800; via Internet pelo endereço www.dinap.com.br ou pelo E-mail dinap.na@email.abril.com.br. Pagamento pelos cartões Visa, Credicard ou Diners, ou cheque nominal, ao preço da última edição em banca mais despesas postais.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

PRESIDÊNCIA: Roberto Civita, Presidente e Editor, José Augusto Pinto Moreira e Thomaz Souto Corrêa, Vice-Presidentes Executivos.
VICE-PRESIDENTES: Angelo Rossi, Fatima Ali, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald, Placido Loriggio.

Editorial

Uma aventura feita no capricho

Nossa capa: Batman e Robin numa ilustração inédita e exclusiva de Alexandre Jubran

Nesta edição você encontra um dos maiores desafios já enfrentados pela revista: dar o serviço completo de Banjo-Kazooie, o melhor jogo de ação e aventura do ano, criando mapas que facilitassem a vida do jogador. Escreva e dê sua opinião, para sabermos se atingimos o nosso objetivo. Esperamos também que vocês curtam o jogo de capa (que é o melhor do Homem-Morcego desde o ótimo As Aventuras de Batman e Robin, para Mega Drive, de 1995) e do novíssimo Street Fighter Alpha 3 para fliperamas.

Abraços da
Equipe Ação Games

Nossas notas

Veja como avaliamos os jogos

Só recebem notas os games que foram jogados. Jogos em pré-lançamento são indicados e não levam nota.

A nota final é uma média das notas dadas nos seguintes aspectos do jogo:

1 - Gráficos - O visual do jogo.
2 - Som - Músicas e efeitos sonoros.
3 - Jogabilidade - A resposta do jogo aos seus comandos no controle.
4 - Diversão - O prazer de jogar, que inclui os recursos que o jogo oferece.

O que significam as notas

0 a 4 - Jogo ruim
5 a 6 - Fraco
6 a 7 - Regular
7 a 8 - Bom
8 a 9 - Muito Bom
9 a 10 - Ótimo

Selo Dourado - Destaca os jogos que valem a pena pela qualidade do seu conjunto, mesmo que a nota não tenha sido muito alta.

A PALAVRA FINAL É SUA

Você é soberano para concordar e discordar de nossas avaliações. Participe e dê sua opinião. Após algumas semanas jogando, nossa avaliação de um game pode mudar. Nestes casos, Ação Games publica uma nova avaliação, com outra nota e justificativa.

Endereços

Participe e dê sua opinião

As questões de interesse geral dos leitores são respondidas na própria revista. Nos reservamos o direito de abreviar as cartas para evitar a repetição de temas ou perguntas que já foram respondidas na edição anterior.

Ação Games - Av. Nações Unidas, 7.221 - CEP 05425-902
Caixa Postal 3042 CEP 06220-990
Internet, novo endereço: agames@email.abril.com.br
Fax: (011) 3037-4123

Pergunta do mês

Você acha o logotipo do Dreamcast, aí ao lado, parecido com o quê?

Escreva para Ação Games, Pergunta do mês. As melhores respostas serão publicadas com os nomes dos seus autores.

Respostas do mês anterior

Que jogo você não quer ganhar nem de graça?

"**Bomberman Wars (PST)**: foi o game em que eu mais vomitei. E não me lembrem dele que eu vomito de novo..." Israel Candemil Haack, Taquara, RS.

"**Robotron (N64)**: basta fechar os olhos e sair atirando para todos os lados para passar de fase. Tão simples e tão pouco divertido!" Fernando Shimada, São Paulo, SP.

"**San Francisco Rush (PST)**: minha CPU não aceitaria rodar essa porcaria, pois já experimentou o gosto de Gran Turismo". Walter Antonio Lembi, Cuiabá, MT.

"**Spawn** é horrorível (horroroso + horrível)"! Helbert Ferreira Lopes, Belo Horizonte, MG.

DESAFIO

Remontamos uma luta da série Mortal Kombat, misturando personagens e cenários. Diga o que fizemos nela, com os nomes e versões corretas. Escreva para Desafio Ação Games. Av. Nações Unidas, 7.221, 8º Andar, CEP 05425-902. São Paulo, SP. Os autores das primeiras cinco cartas corretas (não vale usar fax ou Internet) ganharão uma camiseta exclusiva, por residência. Vale a data de carimbo dos correios.

Resposta do último desafio

O jogo da foto era F-Zero, do Super Nintendo. Faturaram a camiseta os leitores Fábio Oikawa (Mogi das Cruzes, SP), Guilherme de A.Dutra (Nova Friburgo, RJ), Doriedson G.Sarmento (Itaquera, SP), Eduardo Francisco Dias (Leme, SP) e Régis Saulo de Lara (Canoinhas, SC).

Internet legal

http://www.sega-zone.com

Um site não-oficial, muito bom para levantar o astral dos fãs da Sega. Ele traz informações, fotos e videoclipes de novos jogos para Saturno, Arcades e do futuro Dreamcast, além de dicas, truques e sala de bate-papos em inglês. O site é bem-feito e dá presentinhos. Em setembro, os visitantes podiam carregar um pacote completo do jogo Nights, para decorar seu micro, e assistir a um vídeo exclusivo do primeiro jogo previsto para o Dreamcast, o Sonic Adventures.

POWER

Para Metal Gear Solid, da Konami. É demais! Jogamos na feira de Atlanta, em maio, e não víamos a hora de detonar para valer.

Gamma/Bernard Bakalian

Para o campeão Jacques Villeneuve. É o único piloto da Fórmula 1 que não libera a imagem dele para nenhum jogo. Nos vingamos: taí a foto do cara, contra a vontade dele.

Efeitos especiais

Humberto Martinez, colaborador da revista, não gosta de jogar Warcraft. Por isso mesmo, ganhou o visual de um Orc.

LEITORES EM AÇÃO
Cartas e Desenhos

DÚVIDAS DO MÊS

Há alguma esperança de lançamento do acessório 64 DD para Nintendo 64? Ele vai sair? Quando? Estas foram algumas das dúvidas mais freqüentes da galera em agosto.

Todos nós esperamos que a Nintendo cumpra sua promessa e lance, algum dia, o Disk Drive 64, que aumentará bastante a interatividade dos jogos, com bons preços. Mas na última feira mundial, em maio, a Nintendo adiou o lançamento para 1999 e, mesmo assim, apenas se houver muitos jogos para ele. Ou seja, nem para o ano que vem está confirmado de verdade. Portanto, só resta esperar mesmo!

Mortal Kombat 4/Só Dicas

Esta é minha última tentativa. Se vocês não me responderem, vou ter de traí-los e apelar para outra revista que não é a melhor. Preciso de manhas para Mortal Kombat 4: fatais simplificados, jogar com Noob Saibot, com Goro e Meat etc. No lugar onde eu moro, a revista acaba na primeira semana pois a galera cai matando!

Bruno Machado Silva
Campinas Pirajá, Salvador, BA

Saudações, Bruno! Infelizmente, não dá para repetir todos os truques a cada edição. É uma pena que você não consiga comprar todas as revistas. O negócio é ficar esperto, antecipar seu pedido ao jornaleiro ou correr para as bancas, sempre nos últimos dias de cada mês.

Quanto às manhas de MK4 que você pediu, algumas estão nesta edição. Mas você encontrará todas elas no Só Dicas - Edição Especial nº 8, que saiu no meio de setembro. Corra atrás do seu exemplar.

Desconsolado com o Loading

Por que jogos de luta da mesma plataforma têm diferenças de Loading Time? Tekken 3 praticamente não tem Loading, mesmo tendo mais modos de jogo do que Mortal Kombat 4. Por que MK4 não é desta maneira e exige mais tempo de espera, mesmo tendo perdido elementos visuais do Arcade? Por que os jogos em cartucho não têm Loading?

Michael Mendes
Santo André, SP

Caro Michael, as tecnologias e placas eletrônicas usadas pela Namco, em Tekken 3, e pela Midway, em Mortal Kombat 4, são diferentes. O que aconteceu é que a Namco foi mais competente que a Midway ao criar e, depois, ao adaptar o seu Arcade para a versão doméstica. Assim, você espera menos tempo até a máquina carregar (Loading) a memória do CD para a tela. É só isso. Quanto aos jogos em cartucho, não têm Loadings porque toda a memória do jogo fica disponível para a máquina assim que o Chip é acessado.

Bloody Roar, de Érica Janaína Pontes, de Avaré, SP

A heróina Glory, em capa de um dos seus gibis. Desenho de Marli Rodrigues Santos, de São Paulo, SP

Rose, de Darkstalkers, de Fábio Martins de Souza Santos, Campo Grande, MS

Buraco no Nintendo 64

Na tampa do Nintendo 64 há uma abertura chamada Memory Expansion. Dentro, há um adesivo com o texto Do Not remove Jumper Pak. O que é e para que serve o Jumper Pak?

Raphael (sem sobrenome)
São Luís, MA

Caro Raphael, esta entrada foi criada para, no futuro, receber algum acessório de expansão da memória do videogame. Jumper Pack é a própria etiqueta e o texto diz para você não retirá-la. OK? Deixa ela quietinha aí, protegendo a entrada. A Nintendo ainda não lançou nenhum acessório desse tipo.

Vídeos de Ação Games

Por que vocês não colocaram mais filmes da série Mortal Kombat nas revistas? Fiquei sabendo que há mais episódios dele.

Victor César Sgarboza
São Paulo, SP

Caro Victor, nossa intenção foi dar aos leitores a chance de ver alguns episódios da série, que era inédita no Brasil. Não pretendíamos dar a série inteira, pois ela é muito grande. Mas se você quiser batalhar para ver, os desenhos estão sendo exibidos agora no canal Fox Kids, das duas redes de TV por assinatura, nos pacotes completos de canais (os mais caros). É sempre às segundas e terças-feiras, às 16h00 e às 22h30.

Cadê o Street Fighter 3?

Quando vai sair Street Fighter 3?

André Roberto Pousa
Tupã, SP

Muitos leitores perguntaram o mesmo, André. Infelizmente o jogo não deverá sair para jogar em casa, pois foi criado com uma tecnologia muito específica e cara. Pelo mesmo motivo, ficou difícil encontrá-lo para jogar até nos fliperamas. É uma pena, porque é um jogaço.

Nossas notas

Por que vocês não publicam notas quebradas, como 6,8 ou 7,1?

Ivan F. Damasceno
Rio de Janeiro, RJ

Começamos a publicar as notas de avaliação dos jogos com essas frações decimais a partir da edição de setembro, Ivan. E desde a edição de agosto colocamos nossos critérios para avaliar os jogos, junto com o editorial da revista. Antes, notas como 6,3 ou 6,8 eram arredondadas para 6,5 ou 7,0. Nossa intenção era simplificar a vida dos leitores, pois para nós a nota é apenas uma indicação da qualidade do jogo dada pela revista. Com a nova forma de publicar as notas, esperamos tornar cada vez mais claras nossas avaliações dos jogos, para que possa tirar sempre suas próprias conclusões e concordar ou discordar delas.

Golpes abreviados

Para quem não sabe, é difícil entender o que significa SB, CB. Vocês poderiam colocar botão A, botão B e ficaria mais fácil identificar.

Kléber Gavineli F.dos Santos
São Bernardo do Campo, SP

Kléber, infelizmente não tem jeito. Os bons jogos de luta, como Mortal Kombat, Street Fighter ou The King of Fighters, saem sempre para mais de um videogame e cada máquina tem botões com nome ou identificação diferentes, embora os golpes sejam quase sempre os mesmos. Além disso, a maioria dos jogos permite ao jogador configurar os botões, pondo em cada um o movimento que quiser. Por isso, damos os movimentos e não os botões.

Agora, nós só abreviamos os movimentos que consideramos básicos e sempre colocamos as legendas nas matérias: as letras S (soco) e C (Chute) se combinam com B (baixo), M (médio) e A (alto), ou F (forte), Fr (fraco). São só estas letras. Mesmo assim, estamos atentos. Se sentirmos que muitos leitores têm a mesma dificuldade que você, poderemos repensar.

Mudanças na revista

Gostei bastante das alterações na revista, em especial do retorno de seções de que eu sentia muita falta, como a Efeitos Especiais e Desafio (antiga Game Charada). A revista está mais limpa e, ao mesmo tempo, mais colorida e agradável aos olhos. As matérias contém mais fotos e informações, inclusive com traduções de menus e telas, o que é excelente. A capa está ótima!

Sidmar Calixto Passos
São Gonçalo, RJ

Ficamos muito, muito contentes com a sua carta, Sidmar. Ela foi a primeira a chegar à redação comentando as mudanças que fizemos a partir da edição nº 131. E ela bate certinho com o que a gente estava querendo oferecer a você e a todos os leitores: mais informações, mais qualidade, mais participação e diversão.

Wolverine Versus Ryu. Arte de José Gustavo Bereza, de União da Vitória, PR

Os desenhos desta seção foram considerados Dez! e seus autores ganharão uma camiseta exclusiva de Ação Games

A DESTRUIÇÃO DOS

Veja como os jogos "alternativos" arrebentam o seu videogame

Por Juliana Pereira

Jogo pirata é uma bomba-relógio, armada e pronta para explodir o seu videogame, seja ele um Saturno, Nintendo 64 ou Playstation. Apenas a oficina de consertos de videogames CD Games, de São Paulo, recebe em média quinze máquinas por dia, 90% delas com problemas causados pelo uso de jogos piratas. Muitos dos defeitos são provocados também por serviços de adaptação mal-feitos.

Quem conserta os consoles na CD Games, há doze anos, é o Ailton de Alexandre, conhecido como Tito. "No caso do Playstation e do Saturno existe solução para tudo, menos para o prejuízo, diz Tito. Já no Nintendo 64, a destruição é fatal e aconselho a comprar um videogame novo, pois geralmente é preciso trocar a placa-mãe". A CD Games só conserta consoles encaminhados por locadoras e não atende o público diretamente.

Fotos: Alexandre Marchetti

Tito e seu cemitério com mais de cem placas de videogames destruídos

Quanto tempo demora?

Não há um tempo exato até que o console quebre ou queime. "Já consertei Playstation que havia durado apenas quinze dias e outros que agüentaram até noventa. Também já peguei Saturno e Nintendo 64 que queimaram no dia da estréia dos piratas ou que resistiram até seis meses. Mas cedo ou tarde, o pior acontece", garante Tito. A prova do poder de destruição dos jogos piratas é o cemitério com mais de cem placas de máquinas empilhadas na oficina da CD Games.

Modelo novo de placa-mãe do Playstation com as gambiarras de adaptação. Do lado esquerdo, o chip que engana a máquina para ler piratas. À direita, o serviço mal-feito para transcodificar para PAL-M

O que acontece

No Playstation

São três os motivos que fazem os jogos piratas destruírem o console da Sony. A durabilidade do videogame cai de 3.500 horas de uso para até 550 horas.

1 - Gravação picareta - As trilhas de leitura dos CDs piratas são mal-feitas e ficam desalinhadas em relação ao buraco do centro. Isso força e desregula o canhão de leitura até paralisá-lo completamente.

2 - CDs espelhados - A cabeça de leitura do console foi feita para ler apenas os CDs pretos originais. Os CDs piratas, prateados, refletem a luz do canhão de laser e queimam a lente de leitura.

3 - Chip para piratas - Para ler os CDs piratas, o Playstation recebe um Chip específico que "engana" a máquina. Com o tempo, ele pode provocar curto-circuito em sua placa.

Quanto custa consertar - Varia de R$ 50,00 (dano provocado pelo Chip pirata) até R$ 130,00 (canhão de laser destruído). Um console novo custa cerca de R$ 200,00 em São Paulo.

Placa velha do primeiro modelo de Playstation, com fios instalados por cima dos circuitos. Vale tudo para fazer funcionar os jogos piratas; depois o jogador paga o preço

PIRATAS

No Saturno

Placa extra - Para ler os CDs piratas, o console recebe uma pequena placa extra, que altera a programação dos seis Chips de memória originais. Com o tempo, o console pára completamente, morre!

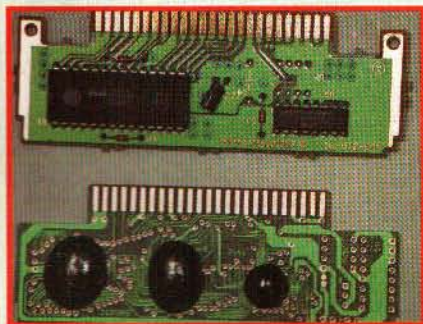
Quanto custa consertar - Dependendo do estrago, até R$ 130,00 para trocar toda a placa-mãe.

No Nintendo 64

A destruição do N64 por jogo é pirata fatal! Veja por que:

1 - Falta de blindagem - Os cartuchos piratas não têm as duas placas prateadas internas (que você pode ver a olho nu). Sem elas, o cartucho descarrega energia eletrostática e provoca curto-circuito.

2 - O adaptador - Normalmente, o N64 só roda os jogos que possuem no cartucho um Chip da própria Nintendo. Como os pirateadores não têm este Chip, inventaram um adaptador triplo para plugar na máquina o jogo pirata e um original. Este adaptador pode provocar um curto-circuito mortal no chip central do console, o RCP.

Quanto custa consertar - Sai por cerca de R$ 160,00, em São Paulo.

Duas placas de cartucho do N64. No cartucho pirata, embaixo, as manchas pretas substituem os Chips e trazem o jogo pirata dentro

Durou só três meses

André da Silva Rodrigues, 23 anos, passou a usar apenas jogos em CDs originais, que tem a face preta. "Eu me arrependi profundamente de usar os piratas só porque são mais baratos. Pude constatar que não compensa". Seu Playstation durou apenas três meses.

Queimou logo no primeiro jogo

Leo Nesim Gad Alyanak, 14 anos, queimou a placa-mãe do seu Nintendo 64 logo no primeiro jogo pirata. "A porcaria do Doom estragou o videogame de cara, depois de quatro meses jogando só com originais". Leo pagou R$ 80,00 no conserto, trocou o N64 por um Playstation, mas continua usando piratas, agora em CD. "Aconselho a não usar, o problema é que os CDs piratas são muito baratos. Acho que o gasto com o conserto acaba valendo a pena, pois você gasta menos do que pagar os preços dos jogos oficiais".

Desistência em dupla

Ivan Alfredo Issa e Augusto Blaz (de boné), ambos com 13 anos, jogavam com CDs piratas emprestados dos amigos. Os dois desistiram totalmente depois que o console de Ivan queimou. "Vale a pena alugar ou economizar para comprar originais", diz Ivan. "Usei piratas uma ou duas vezes e parei antes que estragasse de vez", lembra Augusto.

Reconheça os piratas

* Os CDs originais têm a parte de baixo preta e os piratas possuem a face prateada.
* Os cartuchos verdadeiros são mais pesados que os falsos, têm blindagens prateadas na abertura do pente e são fechados com parafusos. Os piratas são mais leves, não têm as blindagens e vêm apenas encaixados com imitações de parafusos de plástico.

Pense a respeito

Quem só rodou jogos oficiais, no final da história vai ter pelo menos o videogame preservado, com os jogos que comprou, funcionando por muito tempo.

Um dia, quando o Playstation deixar de ser fabricado, as máquinas desbloqueadas vão parar de funcionar, não haverá peças para consertar e as coleções de CDs piratas não vão servir para nada.

JAPÃO

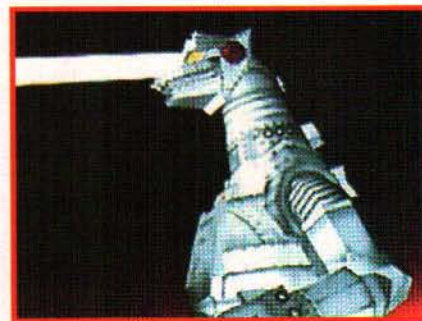
DREAMCAST SERÁ EXIBIDO ESTE MÊS

A Sega vai testar a reação do público durante uma feira em Tóquio

O novo videogame da Sega com a Microsoft deverá ser exibido na Tóquio Game Show, nos dias 9 a 11 deste mês. Não está confirmado, mas provavelmente o console deverá ser colocado para que o público jogue pela primeira vez. O lançamento continua programado para a última semana de novembro.

Em agosto, o aparelho foi exibido – como fora prometido – num estande da Microsoft na feira Windows World Expo Tokyo 98, de computadores. Ninguém pode jogar, mas os jornalistas puderam ver, por exemplo, que o joystick tem dois botões na parte traseira, que não são visíveis nas fotos. Provavelmente eles têm a função dos botões Left e Right (esquerda e direita) que já conhecemos. Ao todo são seis botões.

Os primeiros jogos

A lista de empresas que pretende fazer jogos para o novo videogame está crescendo. Mas dos primeiros games anunciados, apenas Godzilla Generations, Sonic Adventures e D2 deverão agradar o público fora do Japão. Os demais lançamentos têm nomes quase impronunciáveis, de gosto tipicamente japonês, como Pen-Pen Tri-Icelon, um game com pingüins. Sonic Generations e D2 deverão chegar às lojas junto com a máquina, no dia 23 de novembro. Uma pesquisa feita pela Internet, em agosto, mostrou que estes jogos são mesmo os mais esperados pelo público. A Nintendo se preparou para a briga e marcou, para o mesmo dia, o lançamento do esperadíssimo Zelda 64.

Em Godzilla (acima e ao lado), será possível jogar com todos os monstros dos filmes da TV

Como vai funcionar

O DremCast que sairá no Japão não vai rodar os jogos norte-americanos ou europeus. Para rodá-los, será preciso desbloquear a máquina, como se faz hoje com o Playstation, sempre com risco de quebrá-la. O melhor será esperar o lançamento nos Estados Unidos, em setembro do ano que vem. Quanto à capacidade da máquina, está confirmado: o chip Hitachi SH-4 é de 64 bits mesmo. Mas a Sega garante que ele rodará jogos com arquitetura em 128 bits. Como o chip tem 200 MHz (é dez vezes mais poderoso que o do Saturno), só jogando e vendo para sentir as diferenças.

Sonic Adventures: o porco-espinho alcançará velocidades alucinantes em cenários tridimensionais

16 BITS

Vem aí o Neo Geo portátil

A SNK lança este mês, no Japão, seu console portátil de 16 bits. Ele roda jogos com imagens numa única cor (ainda não revelada) e ganhará versões de clássicos como The King of Fighters e também de jogos exclusivos. O miniconsole permite conexão com outro portátil e traz relógio com as horas do mundo, despertador e calendário permanente.

MANIA

Pokemon chega ao Brasil

Depois de virar onda no Japão, onde foram vendidos mais de 7 milhões de cópias, chegaram ao Brasil em setembro os Pocket Monsters (ou apenas Pockemon). Os monstrinhos de bolso da Nintendo vêm em vários cartuchos coloridos para usar no Game Boy. No Brasil serão lançados apenas dois desses cartuchos. Juntos, eles somam 150 monstros, que você precisa encontrar no jogo (é o mais difícil) e depois cuidar como bichos virtuais. Ligando dois Game Boy pelo cabo de link, dá para trocar monstros com seus amigos e aumentar a coleção.

CURTAS

✱ **A Psygnosis** está produzindo o game G-Police 2, que deve sair no ano que vem.

✱ **Resident Evil** ganhou versões em gibi e em livro (foto), nos Estados Unidos. Foram para as bancas em setembro.

✱ **Zelda 64** sairá no Japão em cartuchos dourados, para colecionadores que se dispuserem a encomendar o jogo antes do lançamento. Este luxo ainda não está confirmado para o Brasil.

✱ **Tekken 3**, o jogaço de luta da Namco, tornou-se tão popular no Japão que virou rótulo de marmitas de rua e também de um novo tipo de refrigerante.

TOP TEN NACIONAL AÇÃO GAMES

Os jogos mais alugados pela galera em agosto

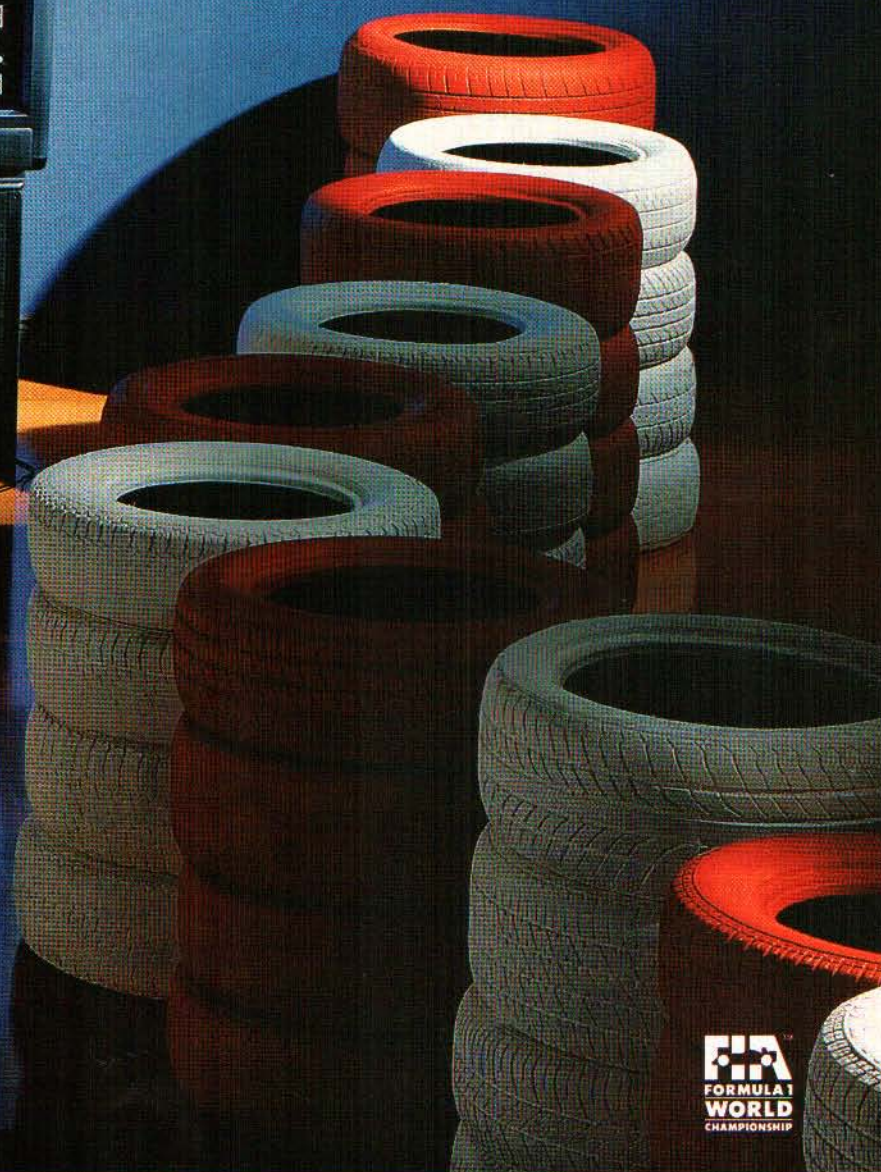
Dois campeões chegam, enfim, à merecida liderança: Gran Turismo e Banjo-Kazooie. Entre os mais procurados para Mega Drive e Super NES, destaque para a volta de Cold Shadow, o clássico do Pato Donald. Com o lançamento de Phantasy Star 3, esperamos que Phantasy Star 2 volte a figurar na lista.

MEGA & SNES (16 BITS)	SATURNO & PLAYSTATION (32 BITS)	NINTENDO 64 (64 BITS)
1.International S.S de Luxe - SNES/MEGA	**1.**Gran Turismo - PST	**1.**Banjo-Kazooie
2.Donkey Kong Country 3 - SNES	**2.** X-Men vs Street Fighter - PST/SAT	**2.**GoldenEye 007
3.Biker Mice - SNES	**3.**Fifa Soccer 98 - PST/SAT	**3.**World Cup 98
4.Road Rash - MEGA	**4.**Road Rash 3D - PST	**4.**Mortal Kombat 4
5.Cold Shadow - SNES/MEGA	**5.**Tekken 3 - PST	**5.**International S.S. Soccer 64
6.Super Mario Kart - SNES	**6.**Resident Evil 2 - PST	**6.**F-1 World Grand Prix
7.Fifa Soccer 98 - SNES	**7.**Tomba - PST	**7.**Missão: Impossível
8.Street Fighter Alpha 2 - SNES	**8.**Pocket Fighter - PST	**8.**Off Road Challenge
9.Top Gear 3000 - SNES	**9.**Mortal Kombat 4 - PST	**9.**F-Zero X
10. Mega Man X3 - SNES	**10.**The Need for Speed 3 - PST	**10.**Fifa 98

Locadoras consultadas: Belo Horizonte (MG)- Mega Game, Tel.: (031) 296 7184; **Curitiba (PR)** - Videoteka, Tel.: (041) 262 7581 **Porto Alegre(RS)** - Espaço Vídeo, Tel.: (051) 311-7999 (Obs.: não alugam 32 Bits); **Rio de Janeiro(RJ)** - Game Palace, Tel.: (021) 430-7146; **Salvador (BA)** - Kombat Games, Tel.: (071) 255-0977; **São José dos Campos (SP)** - ProGames, Tel.: (012) 341-7250; **São Paulo (SP)** - ProGames Mooca, Tel.: (011) 591-0039.

NINTENDO64

SPORTS

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

17 pistas, 11 equipes e 22 pilotos - Controle de todos os aspectos do carro: combustível, pneus, ângulo de aerofólio dianteiro e traseiro e transmissão - Produto Oficial da FIA - Recriação fiel dos grandes prêmios de 1997.

Visite o nosso site: www.nintendo.com.br

EQUIPE SUA MÁQUINA

Escolha o acessório, conheça suas funções e vença o desafio que vier pela frente
Selecionamos as melhores opções para turbinar seu console e garantir o divertimento

Kit Game Boy

Brincar no portátil mais vendido no mundo vicia. Além de ser simples de operar e divertido, o Game Boy Camera permite jogar, arquivar fotos e fazer a "arte" que quiser a partir delas. Guarda até trinta imagens que podem ser impressas.
Game Boy Câmera - R$ 65,00
Game Boy Impressora - R$ 85,00

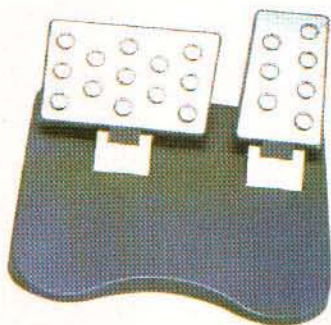
Playstation Adaptador Multi Player

Tem entrada para quatro jogadores disputarem simultaneamente. Da Pelican Acessories.
R$ 40,00

Playstation Dual Shock

É uma das maiores novidades para o Playstation. Este controle tem vibração e torna os jogos muito mais emocionantes. R$ 74,90

Playstation/Nintendo 64/Saturno
Master Drive

Tem nove botões, câmbio, pedais e controle analógico que funciona em qualquer outro tipo de jogo. A sensação de realismo é incrível. É um pouco desajeitado no início, mas sua performance melhora consideravelmente depois. Da Esel. Preço: R$ 90,00 •

Saturno
Action Replay Plus

Quatro em um: com ele o videogame aceita CDs japoneses, americanos e europeus; expansão de memória; 4 megas de backup e link com PCs. Da E.M.S. Preço médio: R$ 75,00 •

Playstation
Dual Fire Wireless

Joystick sem fio. Tem os mesmos controles dos normais com maior liberdade de posicionamento diante da tela da TV. Da Performance. Preço: R$ 50,00 •

Playstation/ Nintendo 64
Game Shark

Trazem os milagres que você sempre pediu para realizar o que parecia impossível. Dá para inserir códigos de habilidades que melhoram o desempenho. Da Interact. Preço médio R$ 70,00 • •

Playstation
Arcade Stick

Ideal para jogos de ação e luta. A disposição e o tamanho dos controles facilita e agiliza muito os golpes. Da Asciiware. Preço médio R$ 70,00 • •

ONDE ENCONTRAR:

- • Camara Games - Tel.: (011) 227-6590 ou 228-0822
- • Directshopping - Tel.: (011) 7295-9666

As duas empresas despacham para todo o Brasil, via Sedex. Verifique o valor do frete antes de fazer o pedido, porque ele pode encarecer demais o preço do acessório.

Pré-Lançamentos

PLAYSTATION

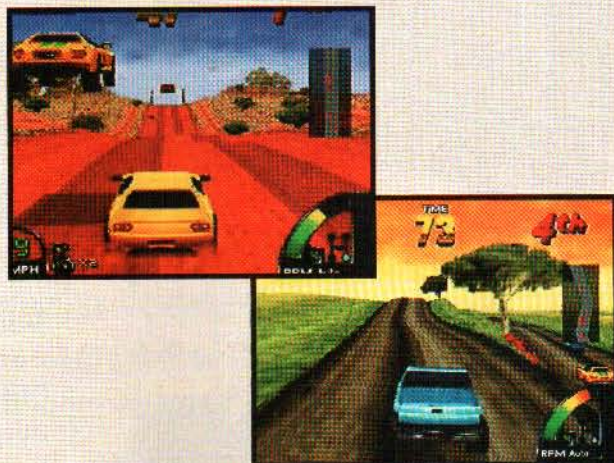
Metal Gear Solid

Ação, da Konami, 1 jogador, 3 CDs japoneses. Para setembro/Outubro

Este jogo foi uma das maiores sensações da E3 (feira mundial de games) de maio deste ano. A ação é total com muitos tiros, lutas, sabotagens, traições e todos os elementos de um bom filme de espionagem. Os gráficos tridimensionais são em tempo real e mudam de ângulos o tempo inteiro. Existem vários comandos e a jogabilidade é bastante precisa. Todos estes elementos juntos tornam Metal Gear Solid um sério candidato a melhor game de ação de todos os tempos.

NINTENDO 64

Cruis'n World

Corrida, da Nintendo/Eurocom, 1 a 4 jogadores. Para Outubro

Mais uma atualização de um jogo antigo da Nintendo. Este novo cartucho vem substituir Cruis'n USA, que foi um grande sucesso, apesar das muitas críticas que recebeu. Os gráficos devem vir bem melhores, mais coloridos e detalhados. A jogabilidade continua a mesma, bastante parecida com a do Arcade e privilegiando a diversão em vez da dificuldade. As corridas rolam em paisagens do Egito, França, Itália, China, México e outros. Ao todo, são catorze trajetos.

PLAYSTATION

Eternal Wings

Corrida, da Jaleco, 1 ou 2 jogadores, CD japonês. Para setembro

Game muito criativo e com desafio sensacional. Você compete com um carrinho de brinquedo e começa a equipá-lo conforme vai vencendo corridas. Os gráficos são bons, há pistas bonitas e bastante variadas. A jogabilidade melhora de acordo com o progresso do carro.

PLAYSTATION

Carom Shot 2

Bilhar, da ASCII, 1 a 4 jogadores com adaptador Multitap, CD japonês. Para setembro

Carom Shot é o mais completo game de bilhar até o momento, para o Playstation. Você pode jogar em vários estilos, incluindo o bola nove, sinuca e outros. Usando o adaptador Multi-Tap, dá para jogar em até quatro pessoas simultaneamente. Os gráficos são os melhores que já vimos para bilhar.

NINTENDO 64

Turok 2: Seeds of Evil

Ação, da Acclaim, 1 a 4 jogadores. Para outubro

Um dos mais aguardados games para Nintendo 64 está chegando. Você é novamente Turok e desta vez enfrenta Primagen, um alienígena que envia um exército de criaturas para devastar tudo. O jogo continua sendo em primeira pessoa, mas tem muito mais ação que o primeiro. Os gráficos ficaram melhores, estão mais rápidos e com efeitos de luzes em tempo real. Mas a maior novidade fica para a possibilidade de jogar em quatro pessoas, com a tela dividida reproduzindo um cenário para cada jogador.

PLAYSTATION

Bio Hazard 2 & Bio Hazard Director's Cut Shock Version

Ação, da Capcom, 1 jogador, CD japonês. Para setembro

A produtora Capcom relança estas duas versões de Resident Evil (conhecido como Bio Hazard, no Japão), agora adaptadas para o controle Dual Shock (com vibração). Em Bio Hazard 2 há ainda dois novos tipos de dificuldade e o game secreto Extreme Battle. No Director's Cut há um CD bônus com todas as animações finais e jogos salvos com armas infinitas, uniformes diferentes e possibilidade de acessar Leon, Ada, Claire e Chris.

NINTENDO 64

GT Championship Edition

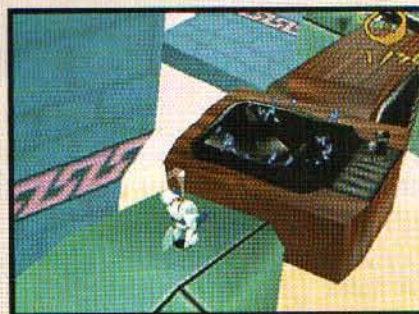
Corrida, da Ocean/Imagineer, 1 a 4 jogadores. Para novembro

Este game é o sucessor de Multi Racing Championship (M.R.C), um dos primeiros jogos de corrida do Nintendo 64. Você escolhe entre catorze equipes diferentes, com ótimos carros prontos para a competição. O problema é que a produtora, Ocean, colocou novamente apenas três circuitos, o que é irritante. Os gráficos virão com qualidade e velocidade melhores que a do antigo game. A produtora prometeu ainda melhorar a jogabilidade, que também não era boa. Mas tudo indica que as melhorias não vão ajudar a competir com um jogaço como Gran Turismo para Playstation.

NINTENDO 64

Earthworm Jim 3D

Ação, da Interplay, 1 jogador. Para novembro

Um dos personagens mais carismáticos do mundo dos videogames está de volta, desta vez numa versão totalmente tridimensional. Em entrevista a Ação Games, o criador do jogo, David Perry, explicou que esta aventura é mais ou menos uma viagem ao subconsciente de Jim. E quem conhece a herói-minhoca sabe que isso significa muita encrenca e piadas sem fim. No total são seis mundos gigantescos, cada um representando uma parte do cérebro meio atrofiado de Jim. Ele enfrentará novos e velhos inimigos, em ambientes totalmente concebidos para ele.

BANJO-KAZOOIE SEM SEGREDOS

Um passo-a-passo para você terminar o jogo com todas as peças de quebra-cabeças, favos-de-mel e Jinjos

ESPECIAL ATÉ O FINAL

Por Humberto Martinez
Infográficos dos mapas de Tadeu Pereira

O novo jogo da Rare é um dos mais completos da história dos videogames. A empresa criou mundos enormes, muitos inimigos, quebra-cabeças e armadilhas complicadas. Você tem de jogar pensando até nas mudanças climáticas. O game é muito divertido e ninguém precisa se preocupar se vai chegar ao final ou não. A dificuldade é moderada e, para facilitar sua vida, preparamos o passo-a-passo mais completo possível. Os mapas de todas os lugares estão aqui e, com eles, dá para ver exatamente onde e como pegar as Jigsaws (peças de quebra-cabeça), Honeycombs (favos) e Jinjos de todos os mundos.

Missão completa

Damos todos os detalhes para levar o urso e a passarinha a derrotarem a bruxa Gruntilda e evitar que ela arruine a vida da ursinha Tooty. Uma curiosidade: você vai encontrar lugares inacessíveis neste jogo, que serão acessíveis só na próxima aventura. Enquanto ela não vem, pegue seu joystick e guie-se pelos mapas. Lembre-se de que na edição 130, você encontra todos os itens e movimentos do jogo. Boa diversão!

OS ITENS DOS MAPAS

Não se perca nos mundos do jogo

Use a lagarta e alimente o filhote de águia	Continuação de um mapa para outro
50 Portas e o número de notas musicais que é preciso para abri-las	Encontre Brentilda e receba dicas. Sem elas você não vence a bruxa no final
1 Quadro da fase para pôr as peças de quebra-cabeça	1 Interruptores para trocar de fase
Indica a entrada de cada fase do jogo	Caldeirões para encurtar os caminhos

TRANSFORMAÇÕES

Veja em qual fase elas acontecem quanto custarão, quais são e para o que servem:

Fase	Bicho	Máscaras	Habilidade
Mumbo's Mountain	Formiga	5	Escaladas
Bubblegloop Swamp	Crocodilo	10	Nadar, escapar de piranhas e entrar em buracos
Freezeezy Peak	Leão-marinho	15	Nada em água congelada, entra em buracos
Mad Monster Mansion	Abóbora	20	Entra em buracos
Click Clock Woods	Abelha	25	Voa, entra em buracos e não é atacado por plantas carnívoras

Mapa Geral 1

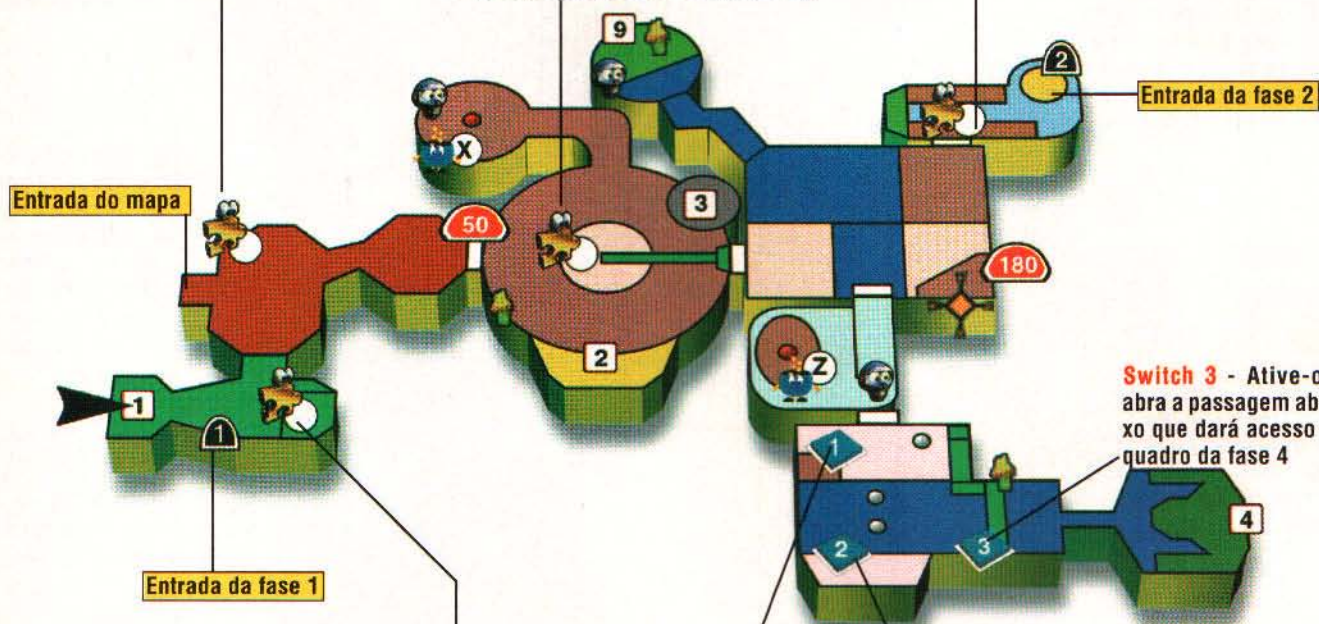
Está na entrada do castelo da Gruntilda sobre os pilares à esquerda

Clanker's Cavern (Atenção: os nomes das fases nos mapas gerais correspondem ao local onde você deve acionar o Switch. Só assim a Jigsaw surge no mapa) - Vá até onde há um desenho da bruxa no chão. Dê um Beak Buster sobre os olhos dela

Treasure Trove Cave - Aparecerá sobre o navio na frente da entrada da fase

Entrada da fase 2

Entrada do mapa

Switch 3 - Ative-o e abra a passagem abaixo que dará acesso ao quadro da fase 4

Entrada da fase 1

Mumbo's Mountain - Aparecerá sobre a entrada da fase. Transforme-se em formiga para pegá-lo

Switch 1 - Ative-o para surgir os canos que você usará como ponte para chegar à fase 3

Switch 2 - Ative-o para surgir um cano que você usará como plataforma para chegar ao Switch 3

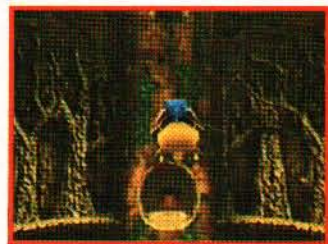
Mapa Geral 2

Cheato 3 - Ativando o Switch 7 o nível da água sobe. Volte até a entrada da fase Rusty Bucket Bay e entre na caverna acima da água

Switch 8 - Ative-o para aparecer um item e completar o quadro da fase Click Clock Wood

Switch 6 - Ative-o para subir o nível d'água e alcançar o quadro da fase Rusty Bucket Bay

Rusty Bucket Bay - Volte nadando e pegue-a na caverna acima da água

Freezeezy Peak - Sobre a entrada da fase, acione o Switch para surgir um disco de vôo à frente. Use o tênis para chegar a tempo e voe de volta à entrada da fase. O Jigsaw está no buraco acima da entrada da fase

Click Clock Wood - Saia da fase transformado em abelha e pegue-o no topo da árvore à frente

Switch 7 - Ative-o e o nível da água subirá por algum tempo, permitindo que você entre na caverna do último Cheato Spellbook

Gobi's Valley - Use o disco de superpulo e salte no sarcófago

Switch 5 - Entre na casa transformado em abóbora. Ative este Switch e o nível da água subirá para alcançar o Switch 6

Cheato 1 - Quebre a pedra de gelo e entre pela passagem como jacaré

Ativando o Switch 4 aparecerá um disco de superpulo ao lado do vaso gigante. É necessário para conseguir a Jigsaw E e G

Cheato 2 - Transformado em abóbora, entre pela passagem ao lado da Brentilda

Mad Monster Mansion - Use o mesmo esquema usado na Jigsaw F. Quebre o vidro que está protegendo o olho da bruxa com o Beak Bomb

Quebre a parte mais clara da parede ao lado do vaso gigante. Acione o Switch 4 e use o disco de superpulo para cair dentro do vaso

Mumbo's Mountain

Treasure Trove Cave

Extra Honeycomb - Vá até o caixote sobre a água

Jigsaw B - Voe e pegue-a dentro do baú na caverna

Jigsaw D - Está na caverna à esquerda do Jinjo 3

Jigsaw G - Pegue-a no fundo deste lago

Jinjo 3 - Pule pelas plataformas

Jinjo 4 - Vá com cuidado por este caminho e pegue-o no final

Procure os cinco pontos com "X" e ative-os com o Beak Buster. Aparecerá um baú aqui. Destrua-o e pegue a Jigsaw

Jigsaw F - À direita da escada, pule pelas caixas e pegue-a na caverna

Jinjo 2 - Escale o mastro do navio até o topo

Balde de areia

Extra Honeycomb - Cuidado com os tubarões e pegue-o embaixo d'água

Jigsaw C - Jogue ovos dentro do balde e abaixe o nível da água. Entre na torre ao lado. Escreva "Banjo-Kazooie" com as letras do chão

Jigsaw A - Pegue os dois tesouros dentro do navio e entregue-os ao capitão

Jigsaw H - Acerte os olhos do caranguejo com bicadas de Kazooie e entre na concha

Jinjo 1 - Mate o tubarão e pegue-o abaixo da plataforma

Entrada da fase

Jigsaw I - Atire um ovo e quebre a porta. Suba e use o disco de superpulo para pegá-la sobre o farol

*Detalhe do centro do mapa indicado pela estrela

Switch da Gruntilda - Está atrás do farol

Jinjo 5 - Está sobre a árvore

Clanker's Cavern

Bubblegloop Swamp

Freezeezy Peak

Extra Honeycomb - Como leão marinho, atravesse o túnel dentro da caverna de Mr. Walrus

Jigsaw I - Depois de aprender a usar os tênis de corrida na fase Gobi's Valley, volte aqui e enfrente o urso novamente

Jigsaw H - Como leão-marinho vença a corrida contra o urso

Jigsaw C - Com o Beak Bomb acerte os alvos na barriga do boneco gigante e a peça surge

Jigsaw G - Vá como leão-marinho e converse com Mr. Walrus

Jigsaw B - Depois de destruir todos os homens-de-gelo a peça aparecerá sobre a cartola do boneco gigante

Jinjo 4 - Dentro da cabana do feiticeiro

Presente

Extra Honeycomb - Destrua o homem-de-gelo

Jinjo 5 - Pegue-o ao lado da fogueira

Jinjo 1 - Pegue-o sobre as caixas

Jinjo 3 - Está atrás da casa

Jinjo 2 - Está sobre a vassoura do boneco gigante

Presente

Jigsaw A - Encontre e entregue os três presentes aos ursos e receba a peça

Switch da Gruntilda - Destrua o homem-de-gelo usando o Beak Bomb sobre o "X" da cartola dele

Presente

Entrada da fase

Jigsaw F - Dê um Beak Buster na caixa à frente da árvore. Proteja as lâmpadas e faça com que dez cheguem à árvore. Vá para trás do vaso e atire ovos na estrela. Quando tudo se iluminar, vá até o disco de vôo e volte voando até a árvore. Passe três vezes por dentro da estrela e a peça aparecerá dentro da árvore

Jigsaw D - Está dentro do cachimbo do boneco gigante

Jigsaw E - No cachecol do boneco gigante, suba no trenó para descer a rampa e ganhar a peça

Gobi's Valley

Mad Monster Mansion

Jigsaw F - Sobre a igreja, contorne o relógio e encontre uma passagem. Escale a bússola para pegar a peça

Switch da Gruntilda e Extra Honeycomb - Use o disco de vôo ao lado do órgão para chegar ao teto

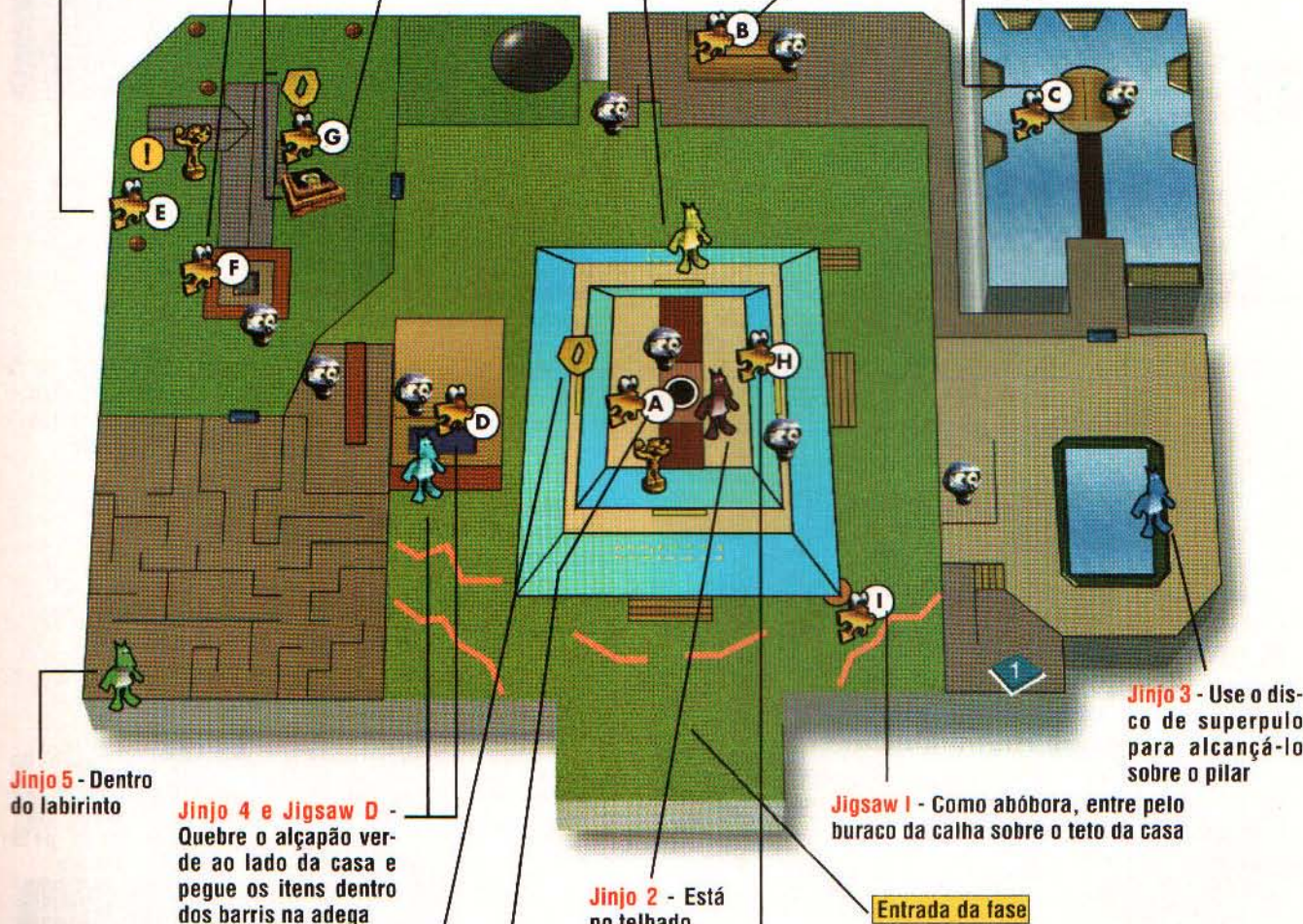
Jigsaw B - Pegue a Jigsaw A, fique sobre o copo e escreva Banjo-Kazooie com as letras

Jigsaw E - Procure e jogue ovos dentro dos cinco vasos que estão em volta da igreja. Entre pelo vitral com a imagem de Banjo-Kazooie

Jigsaw G - Suba no órgão e imite as seqüências que a mão ensina

Jinjo 1 - Sobre o telhado da casa, quebre todas as janelas iluminadas e, na maior delas, pegue o Jinjo sobre a cama

Jigsaw C - Entre no poço e pegue a peça dentro do balde

Jinjo 3 - Use o disco de superpulo para alcançá-lo sobre o pilar

Jinjo 5 - Dentro do labirinto

Jinjo 4 e Jigsaw D - Quebre o alçapão verde ao lado da casa e pegue os itens dentro dos barris na adega

Jigsaw I - Como abóbora, entre pelo buraco da calha sobre o teto da casa

Jinjo 2 - Está no telhado

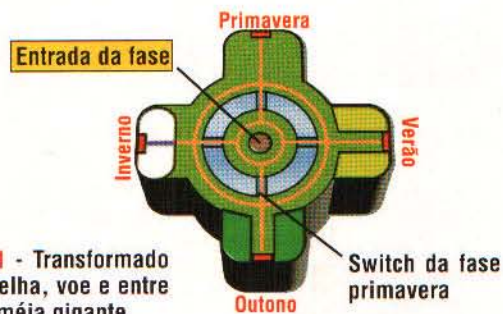
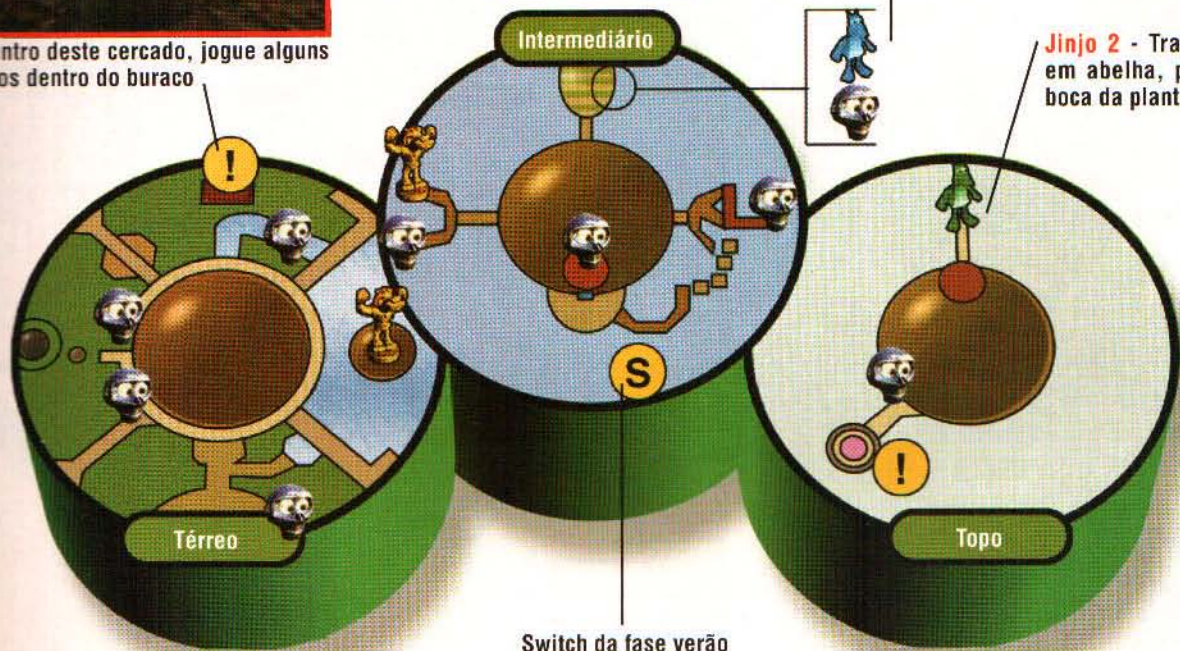
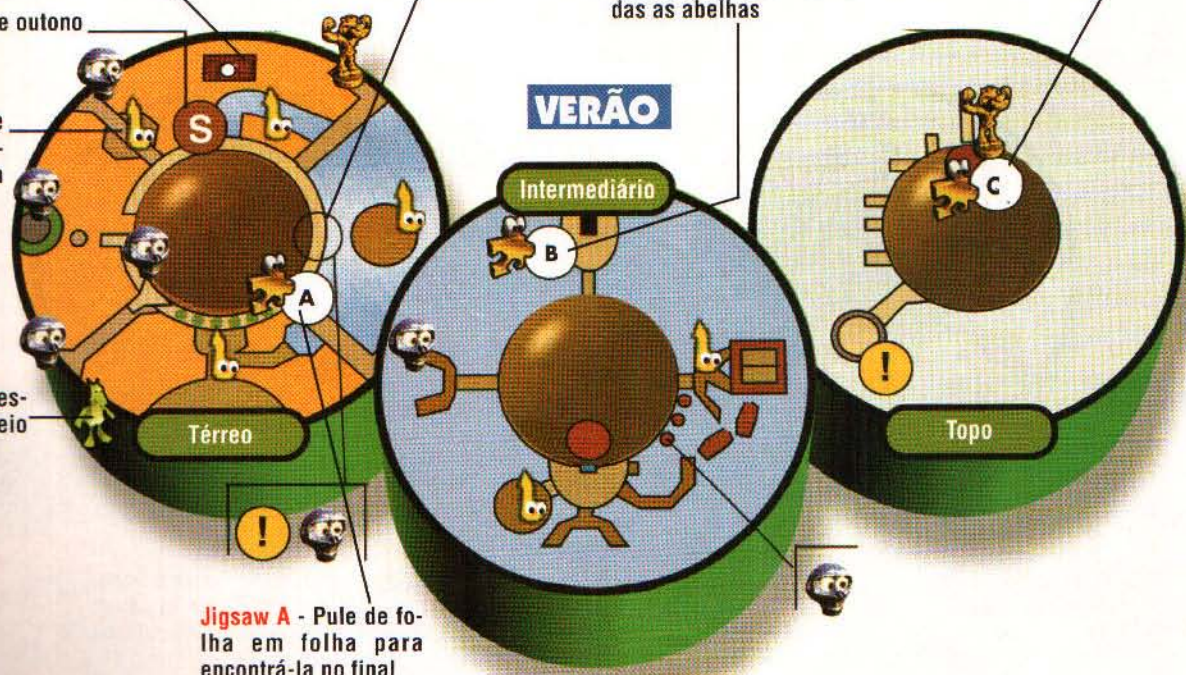
Entrada da fase

Jigsaw A - Entre pela chaminé e vá até a mesa pulando sobre as cadeiras

Extra Honeycomb - Como abóbora, entre pela janela quebrada e pegue o item sob o assoalho

Jigsaw H - Transformado em abóbora, entre pela pequena passagem no muro da igreja e use a rampa para chegar ao teto da casa. Entre pelas janelas quebradas até encontrar um banheiro. Entre pela privada para conseguir a peça

Rusty Bucket Bay

Click Clock Wood
80
Dentro deste cercado, jogue alguns ovos dentro do buraco
Entrada da fase
Primavera
Inverno
Verão
Outono
Switch da fase primavera
Jinjo 1 - Transformado em abelha, voe e entre na colméia gigante
PRIMAVERA
Intermediário
Jinjo 2 - Transformado em abelha, pegue-o na boca da planta
S
Térreo
Topo
Switch da fase verão
Faça com que o camelo regue sua planta
Quebre a pedra à frente da casa do castor
Jigsaw B - Quebre o quadrado sobre a colmeia gigante, entre e derrote todas as abelhas
Jigsaw C - Suba até este ponto, quebre a porta e pegue a peça atrás das raízes
Switch da fase outono
Lagartas - Pegue cinco e entregue ao filhote de águia
VERÃO
Intermediário
B
C
A
Jinjo 3 - Está escondido no meio das plantas
Térreo
Topo
Jigsaw A - Pule de folha em folha para encontrá-la no final

Click Clock Wood

OUTONO

Jigsaw E - Faça com que o camelo regue novamente sua planta e a peça aparecerá sobre ela. Para pegá-la, suba até a colmeia gigante e pule de lá para a planta

Jigsaw F - Está dentro da casa de madeira

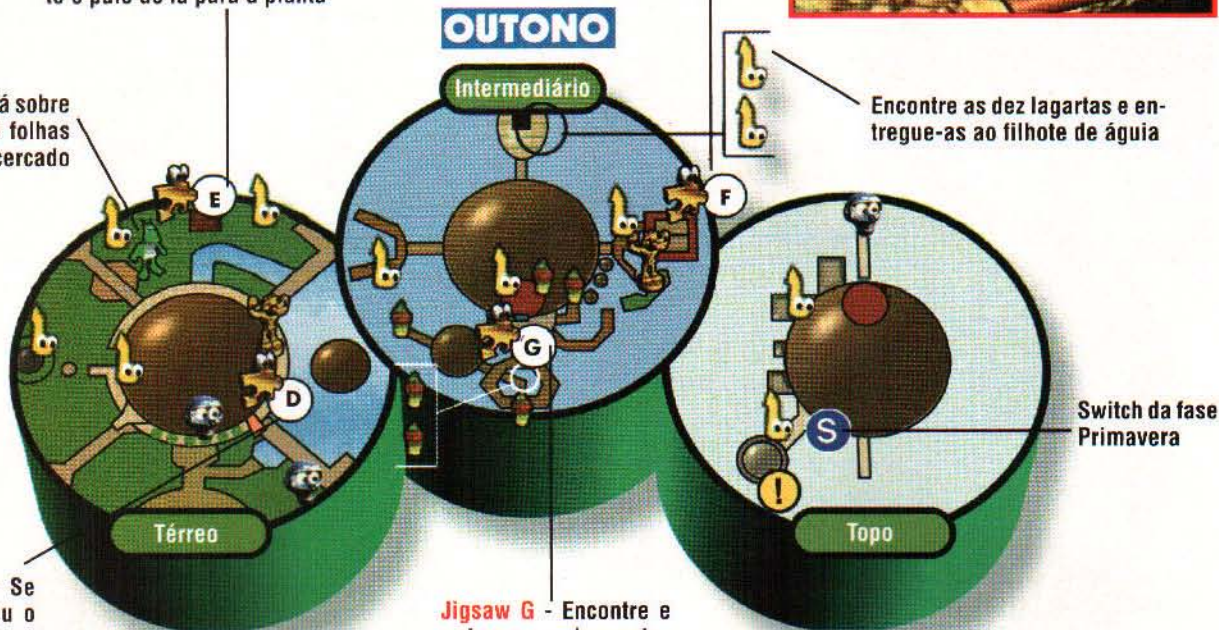
Encontre as dez lagartas e entregue-as ao filhote de águia

Jinjo 4 - Está sobre o monte de folhas ao lado do cercado

Intermediário

Térreo

Topo

Switch da fase Primavera

Jigsaw D - Se você ajudou o castor na estação passada, entre em sua casa e pegue a peça

Jigsaw G - Encontre e entregue seis castanhas ao esquilo

INVERNO

Jinjo 5 - Está sobre a cabana do feiticeiro

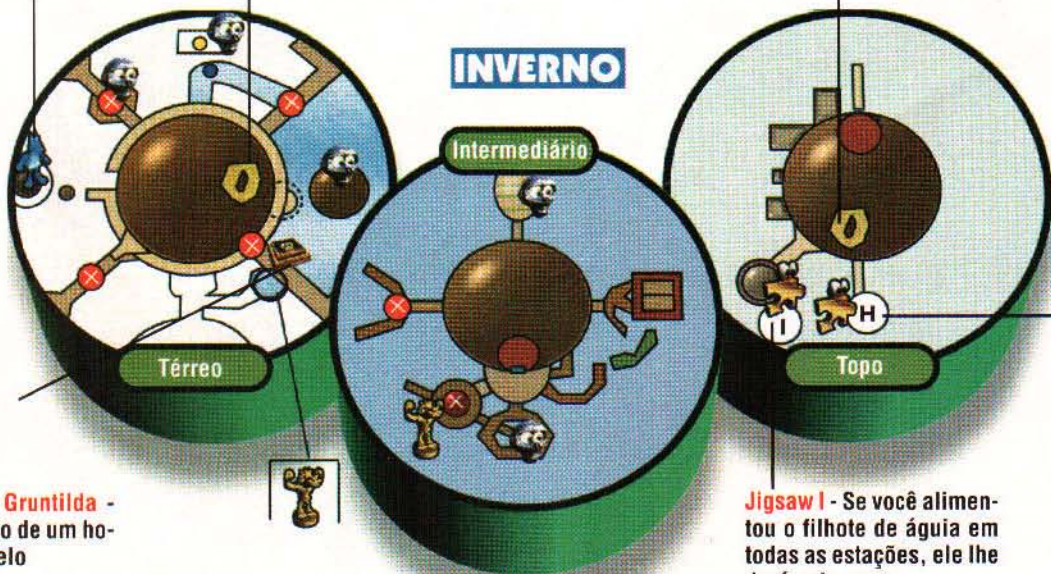
Extra Honeycomb - Entre pelo buraco no lago congelado e nade até a casa do castor

Extra Honeycomb - Use o Beak Bomb para quebrar a janela sobre a porta da casa do esquilo. Entre pela janela e pegue o item

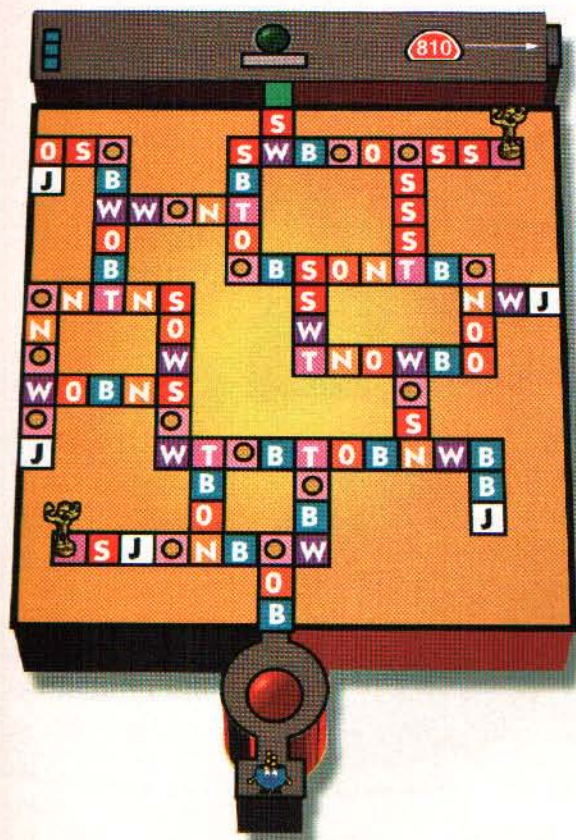
Intermediário

Térreo

Topo

Jigsaw H - Voe o mais alto possível e pegue a peça sobre uma plataforma

Switch da Gruntilda - Está ao lado de um homem-de-gelo

Jigsaw I - Se você alimentou o filhote de águia em todas as estações, ele lhe dará esta peça

Gruntilda

Agora é a hora de enfrentar Gruntilda e salvar Tooty. Você deve encará-la em um jogo de perguntas e provas que mudam o tempo todo. Por isso, não é possível fazer um passo-a-passo, mas vamos dizer o que acontece em cada casa do tabuleiro.

B Banjo-Kazooie - Perguntas sobre o jogo, como nomes de personagens, quantos itens há em determinado lugar e outras questões sobre as fases.

J Coringa - Perguntas ou testes em geral. Você só tem uma chance, se ganhar recebe duas cartas que dão a possibilidade de pular qualquer casa que quiser. É só apertar B sobre a casa escolhida.

O Olho - Gruntilda mostrará uma imagem e você tem de dizer de qual fase ou personagem é a figura.

W Gruntilda - Perguntas pessoais sobre a vida da bruxa. Se você conversou bastante com a irmã dela, que ficava em diversos pontos do mapa, será moleza acertar as respostas.

N Nota musical - Identifique de quem é a voz ou qual é o som produzido.

T Relógio - Enfrente um chefe ou um quebra-cabeça do jogo.

S Caveira - Perguntas diversas, mas se errar a resposta você morre na hora.

A batalha final

Você precisa ter 810 notas musicais para abrir a porta do novo caminho. Consiga no mínimo 98 peças de quebra-cabeça para completar o quadro da Gruntilda para que ela abra a porta ao lado. Depois, há quatro novas portas e são necessárias 882 notas musicais para abrir todas. Na última há um quadro: complete-o e sua energia dobra. Entre no caldeirão para ir ao encontro da bruxa.

Ela começará dando investidas com a vassoura, fuja para os lados e ataque com o Rat-a-Tap Rap sempre que ela parar. Após quatro ataques ela mudará de tática e ficará nas laterais da torre atirando bolas de fogo. Fique atrás das pedras da beirada e, quando ela parar de atacar, suba na pedra e jogue ovos. Depois de mudar de lugar quatro vezes, Gruntilda sobrevoará o local disparando. Use o disco de vôo e detone a bruxa com o Beak Bomb. Depois de derrotá-la, ela usa um campo de força e não dá mais para atacá-la. Atire ovos dentro do buraco das estátuas até que o Jinjo crie vida e ataque Gruntilda. Faça o mesmo nas outras estátuas e destrua a vassoura. Sem a vassoura, ela vai usar a mesma tática, mas no chão. Fuja e a estátua de um Jinjo gigante surgirá. Jogue ovos nos buracos da estátua até fechá-los. Depois assista a surra que Gruntida vai levar. Mas só vê a animação final quem pegar as 100 Jigsaws. Boa sorte!

Star Soldier

Destruição espacial em larga escala

Por Roberto Sadovski

Se você procura velocidade e gráficos legais em um jogo de nave, então este Star Soldier é uma boa pedida. Você comanda uma poderosa espaçonave (escolha entre três opções) e combate inimigos em ambientes hostis.

Cada nave tem um escudo que surge sempre que você desejar, além de armas especiais coletadas durante o jogo. Os gráficos em três dimensões ajudam a manter o interesse e a jogabilidade responde muito rapidamente aos seus comandos. Mas é bom treinar antes para se adaptar bem.

Acerte o peito do robô para destruí-lo. Mantenha o escudo funcionando e escape de sua artilharia

Você ganha um bônus quando destrói duas naves ao mesmo tempo

Os globos de energia amarela aumentam a potência de sua arma principal

STAR SOLDIER VANISHING EARTH

Nintendo 64, Ação, da Hudson, Save no cartucho.

7,3 Jogo divertido, com bons gráficos e jogabilidade muito sensível.

Super Robot Spirits

Máquinas gigantescas se enfrentam em combates mortais

O Nintendo 64 está devendo em matéria de jogos de luta. Até agora os lançamentos desse gênero são poucos e nenhum muito expressivo. É mais ou menos o que acontece com este Super Robot Spirits. Não que o game seja ruim: você luta com os robôs-gigantes e tem acesso a armas fantásticas, combos originais e muitos golpes especiais. Mas os gráficos e a jogabilidade são razoáveis e as animações fracas. Deve cair no esquecimento logo, logo.

Com o robô R1, aperte ← + C e dispare um supertiro

SUPER ROBOT SPIRITS

Nintendo 64, Luta, da Banpresto, 1 ou 2 jogadores, cartucho japonês.

7,0 Gráficos e jogabilidade razoáveis. O desafio é fraco.

Faça a seqüência de chutes e socos para aplicar combos em seu inimigo

Gex mergulha no Titanic

A lagartixa ganhou uma fase exclusiva no navio naufragado

Por Odair Braz Junior

A lagartixa aloprada chega arrasando em sua versão para Nintendo 64. O jogo é o mesmo do Playstation, mas além das fases de Indiana Jones, 007 e outras, Gex ganhou uma aventura aquática exclusiva nos escombros do Titanic. Nosso bicho continua fazendo piadas sobre filmes o tempo todo.

Atrás do vilão Rezor

Depois de ficar conhecida no mundo da TV, em sua primeira aventura, a lagartixa é intimada pela polícia norte-americana a localizar novamente o vilão Rezor. Cada fase é o cenário de um filme famoso, que Gex vasculha atrás de itens e de três controles-remotos. Em cada etapa há controles-remotos extras, que aumentam sua porcentagem final, mas não são necessários para terminar o jogo. A diversão é garantida mas as mudanças de câmeras ainda atrapalham a sua vida, porque elas nunca se fixam numa posição só.

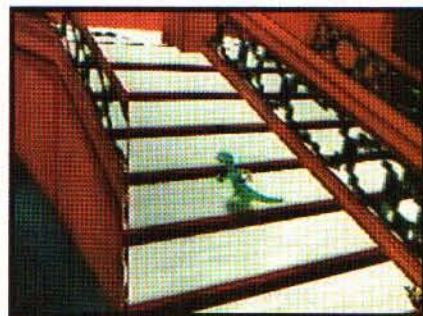
GEX 64

Nintendo 64, Ação/Aventura, da Midway, 1 jogador. Save no Memory Pak.

8,0 Boa diversão, com gráficos e músicas legais. A resposta aos comandos é rápida, embora as mudanças de visão atrapalhem.

Logo na abertura, passe pelas interrogações para obter dicas sobre o jogo

Nesta etapa, Gex vira Pernalonga. Não dê chances ao caçador Hortelino e desfira muitas rabadas nele

Fase do castelo mal-assombrado. Empurre esta estante para encontrar a alavanca de um elevador secreto

Gex sobe as escadarias do Titanic. Esta fase é exclusiva desta versão e não aparece no jogo para Playstation

Use suas rabadas para devolver as magias azuis ao chefe desta fase

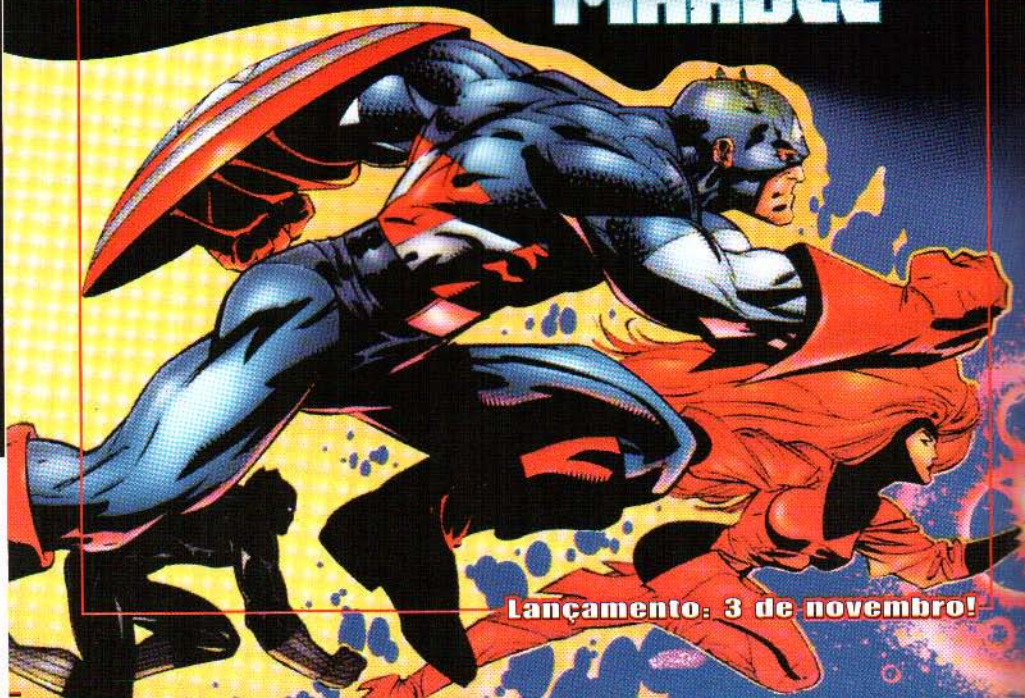
Garganta & Torcicolo no Paraíso das Ovelhinhas. O game interativo mais animal da TV.

Imagine um game onde você joga ao vivo, pela TV. É o Garganta & Torcicolo no Paraíso das Ovelhinhas. O telefone é o seu joystick. Ligue para o Garganta no 0900-783840*. Ou para o Torcicolo no 0900-783850*. Você escuta uma história e, se os monstros forem com a sua cara, você ainda pode jogar, ao vivo, falando

*Custo de cada ligação = R$ 3,00.

É UM PÁSSARO?
É UM AVIÃO?

NÃO...

... é o NOVO
SUPER-HOMEM
TM
PRONTO PARA
O SÉCULO 21!
NOVA VIDA.
NOVO UNIFORME.
NOVOS PODERES.
DC
TM
© DC Comics, Inc.
A partir de 5 de outubro, na
revista mensal do Super-Homem.
Não perca!

ALMAP/BBDO
Você vai se sentir em casa.
com o maluco do João Gordo. Daí, você ajuda seu monstro a dar o maior número de pauladas e
a matar mais ovelhinhas. Aquele que matar menos ovelhas dança. E tem ainda as entrevistas
da ovelha Giselda e o novo jogo Vingança das Ovelhas, liderado pela ovelha negra Aracy. Se liga.
De 2ª a 6ª, das 17h às 18h, na sua MTV. Afinal, você é um homem ou uma ovelha?
MTV
MUSIC TELEVISION
www.mtv.com.br

Batman e Robin caçam Mr. Freeze

Veja os golpes de todos os heróis, itens, artefatos e a manha para vencer o vilão que veio do gelo

Por Ivan David

Warner

A dupla dinânica enfrenta Mr. Freeze no melhor jogo que os heróis já tiveram. Tudo de legal está lá: Batman, Robin e Batgirl lutam, investigam, dirigem seus Batveículos, atiram e usam várias armas contra os inimigos. Assim, o game mistura vários estilos e a referência mais próxima que vem à cabeça é Tomb Raider.

Abaixo de zero

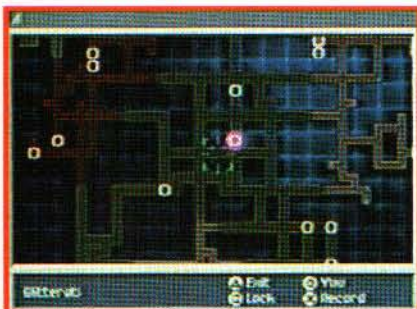
A história é a mesma do último filme para o cinema. Mr. Freeze rouba um diamante que servirá para construir um equipamento capaz de salvar a vida de sua mulher, muito doente. Ainda por cima, recebe a ajuda da vilã Hera Venenosa (Poison Ivy). O jogo é complexo e o desafio é alto: você tem de percorrer Gotham City e encontrar pistas que indicam onde vai acontecer o próximo crime. Para isso, você escolhe entre qualquer um dos três personagens. Os gráficos são excelentes, cheios de lugares sombrios. O som é realista e a jogabilidade é difícil, pois os comandos variam bastante de um herói para outro. Mas pode ter certeza: Batman & Robin é um dos melhores games do ano!

COMANDOS BÁSICOS

- ▲ - Pular
- ▲ (2x) - Voar
- ● - Proteção
- ■ - Usar arma ou artefato
- X - Ações (entrar, apertar, etc.)
- R1 - Mirar
- R2 - Trocar entre Correr/Caminhar
- L2 - Ligar socos e chutes
- ↑ - Andar em frente
- ↓ - Andar para trás
- ← - Girar à esquerda
- → - Girar à direita

BATMAN & ROBIN

Playstation, Ação, da Acclaim, 1 jogador. Save no Memory Card.

Mistura sensacional de estilos. Desafio difícil, gráficos e jogabilidade bons.

Chame o mapa freqüentemente (use Select) para não errar o caminho

O Batcomputer permite analisar e combinar todas as pistas

As animações são demais! Aqui você vê Batman preso por Hera Venenosa

Dentro da água, use ■ para descer e ▲ para subir

Os cartazes indicam os próximos alvos dos bandidos

Use os telefones públicos para conseguir jornais do dia

GOLPES

▲ - Soco direito
■ - Soco esquerdo
● - Chute direito
X - Chute esquerdo

Batman

Soco com as duas mãos - ■ + ▲
Soco quádruplo - ■, ■, ■, ▲
Soco triplo - ■, ■, ▲, ■
Supercombo - ■, ▲, ▲, ■, ●, ■, ▲

Robin

Chute giratório duplo - ▲ + ●
Soco alto e baixo - ■, ▲, ▲
Soco duplo giratório - ■, ■, X, ●
Supercombo - X, ▲, ▲, ■, ●, ●

Batgirl

Chute giratório - X + ●
Combo triplo - ●, X, ▲
Soco duplo giratório - ■, ▲, X, ●
Supercombo - X, ▲, ■, ▲ + ●

AS ARMAS DO JOGO

Batbombs - Bombas comuns. Necessitam de mira. No chão, demoram três segundos para estourar.

Magnesium Bombs - Bombas de ataque com gás letal. Explodem após três segundos no solo.

Tear Gas Bombs - Bombas de gás lacrimogênio. Boas para confundir, mas causam poucos danos.

Batarangs - Bumerangues. Causam poucos dano.

Aerial Attack Missiles - Mísseis teleguiados.

Polar Assault Missiles - Mísseis comuns. Só funcionam direito se você usar a mira do personagem.

Vine Slicing Missiles - Causam estragos a curta distância. Precisam de mira.

Heaters - Gás venenoso. Dura apenas dez segundos.

Bat Taser - Pistola de trovão. Usando a mira, os danos são letais.

Throwing Birds - Bumerangues mais fortes. Exigem mira.

Staff Launcher - Pistola de bumerangues. Exige mira e causa dano alto.

Batnet Gun - Pistola de tiros múltiplos. Arma fraca.

Battle Blade Blaster - Parecida com a Batnet Gun, só que mais poderosa.

ARTEFATOS

Turbo Lift Jet Boots - Botas para voar.
Arm Shield - Luva especial reforçada para proteção.
Oxygen Mask - Proteção contra gases.
Knuckle Duster - Aumenta potência dos chutes.
Extended Punch Glove - Aumenta potência dos socos.
Ice Blades - Botas para o gelo.

Pegue as pistas

Em Batman & Robin, as pistas (Clues) são itens diversos representados por um ponto de interrogação (?). Você depende delas para saber qual o próximo lugar em que os vilões atacarão. Junte o máximo delas e coloque-as no Batcomputador, para desvendar o mistério. Veja agora onde encontrá-las:

Na rua, é só eliminar os inimigos para conseguir pistas

Na Crown Jewels, encoste aqui para acionar o esconderijo atrás de você

Na Westside Station, há um corredor cheio de pistas

Se fizer tudo direitinho e rapidamente, pegue uma pista na saída do museu

Há uma pista perto das balizas...

... nas Bookworms...

... nas portas marrons...

... nos recintos com alarme ligado...

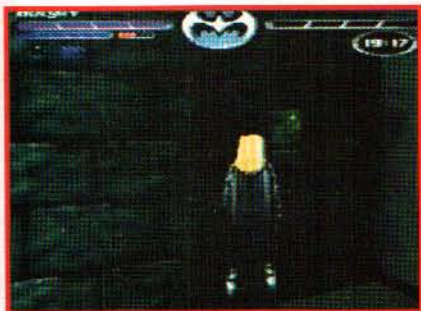
... no saguão da Police HQ...

... e ao lado das barcas

World of Rings 1: entre pela grade, ligue a chave e pegue a pista no tapete

World of Rings 2: Entre na tubulação, vire à esquerda e pegue a pista

Salve o diamante no museu

Aqui você vê um passo-a-passo para se sair bem e evitar que Mr. Freeze consiga pegar o diamante que tanto quer. Existem muitos ajudantes do vilão e, sempre que você começar um game novo, os inimigos mudam o modo de atacar. Mas os itens continuam todos no mesmo lugar.

Ligue as duas chaves da entrada e suba a escada

Entre na outra sala de vasos, saia e encontre uma pista dentro do primeiro vitral

Quebre todos os vitrais e encontre mais pistas. Há uma atrás desta estátua

Siga em frente e avance o tempo na porta em 10 minutos

Quando Mr. Freeze aparecer, parta com tudo para cima dele

Suba nas costas do dinossauro e pegue outra pista

Quebre os vasos e encontre Healths (item de saúde)

Entre nesta grade e pegue munição na ventilação

Botanical Gardens

Enfrente Mr. Freeze e quebre o gelo

O vilão, interpretado no filme por Arnold Schwarzenegger, é osso duríssimo de roer. Para vencê-lo, primeiro você deve entrar na boca do dragão (foto 1) e salvar o jogo para ter acesso ao Mr. Freeze. Quando estiver frente a frente com ele, tente usar o Aerial Attack Missile utilizando a mira (foto 2). Não deixe o vilão dar piruetas no ar, caso contrário você não consegue alcançá-lo. Se ele fizer isso, ataca seu personagem pelas costas e um simples disparo dele acaba com o herói. Aí, só começando tudo de novo.

RIVAL SCHOOLS

Brigas legais num game com diversão nota dez

Por Antonio Saraiva

Dois contra um

Você pode chamar um lutador do jogo para ajudá-lo. Aqui eles fazem um Combo a dois (aperte soco + chute da mesma força)

Rival Schools para jogar em casa é ainda melhor que o do fliperama (Arcade). O game vem em dois CDs e um deles tem Rival Schools Evolution, um jogo com novos modos de disputa.

O visual do jogo é ótimo e lembra o de Street Fighter Ex. A resposta do game aos seus comandos garante a sua diversão, principalmente nos inovadores ataques especiais em duplas. Tudo isso junto torna as brigas bastante equilibradas, emocionantes e também muito engraçadas.

Inicie um combo aéreo fazendo ↘ + soco ou chute forte. Depois faça ↓↑ para dar um superpulo

Algumas provocações são bem legais. Aperte Select durante a luta para curtir outras, como esta de Tiffany

Você pode jogar minigames, como cobranças de pênaltis, com os lutadores

Sakura, à direita, enfrenta Hinata. Cuidado para não confundir as duas

Os dois jogos

Em Rival Schools Evolution (CD 1) dá para treinar, lutar contra um amigo, há muitos modos de batalha diferentes, minigames (chutes de pênaltis, Baseball e vôlei com os lutadores) e até opção para criar um personagem próprio, mas está tudo em japonês e é complicado.

No CD 2 você encontra os modos mais tradicionais e iguais aos do Arcade, como o Story Mode, Vs Mode e outros.

Playstation, Luta, da Capcom, Save no Memory Card, 2 CDs japoneses.

Boa Jogabilidade, ótimos gráficos, desafio legal e diversão de primeira.

Família Ultra em ação

Arrebente os monstros com os heróis gigantes do Japão

Por Antonio Saraiva

Ultraman Tiga e Ultraman Dyna, os dois mais novos integrantes da família Ultra, surgem num novo jogo de pancadaria. O game é uma continuação do CD anterior, Fighting Evolution. A grande diferença é controlar seu personagem olhando para as costas dele. Isso complica a sua vida porque não dá para saber exatamente a que distância você está de cada monstro. A jogabilidade é bastante diferente por causa do ângulo de visão e exige um pouco de treino antes de ir para o quebra-quebra. Os gráficos são bem feitos, com muitos efeitos de luzes e prédios explodindo por todos os lados.

O sistema de jogo

Há disputas emocionantes e alguns monstros pegam pesado. As lutas são legais e os dois heróis podem mudar de roupas e de poderes durante a ação na hora que você quiser. Com o uniforme azul eles ficam mais rápidos e com o vermelho mais fortes.

ULTRAMAN TIGA & ULTRAMAN DYNA

Playstation, Luta, da Bandai, 1 ou 2 jogadores. Save no Memory Card. CD japonês.

8,0 O ângulo de visão é inovador, mas dificulta um pouco a jogabilidade. Os gráficos são ótimos.

Quando o inimigo estiver sem energia, aperte ● para dar o golpe fatal

Com a roupa vermelha Ultraman Tiga fica mais forte

Com L1 ative o escudo de energia para conter os golpes dos adversários

Não dê moleza contra este inimigo. Abuse das voadoras e combos

Não deixe este monstro se aproximar do campo de energia

Comandos

↑ - Avançar
↓ - Defesa
● - Soco
X - Chute
● + X - Combos
R1, R2 ou L2 - Mudar a roupa
L1 - Escudo de energia

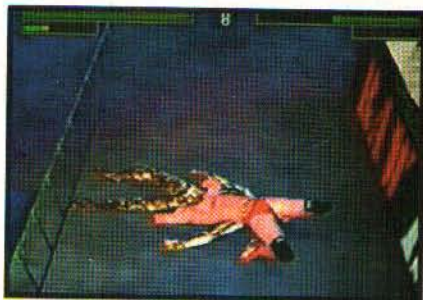
WWF War Zone

Luta-livre selvagem com os astros do ringue

Por Ivan Cordon

A invasão dos games de luta-livre continua. Agora é a vez deste War Zone, com dezesseis dos mais famosos lutadores dos Estados Unidos.

São muitos modos de jogo para disputar sozinho ou em até quatro pessoas, usando o adaptador Multitap. Os gráficos são razoáveis e reproduzem bem os rostos e corpos dos fortões. A jogabilidade não é complicada para quem já está acostumado a este estilo de jogo.

Com o rival caído, suba no canto do ringue e salte. O estrago é grande

Se o tempo acabar quando estiver fora do ringue, é desclassificação certa

Pise no rival caído e continue vencendo

Os modos de jogo

Para um jogador

Challenge - Campeonato.

Versus - Luta simples contra o computador.

Tag Team - Você e o computador contra dois lutadores do computador.

Cage - Lutas dentro de uma jaula.

Weapon - Caem objetos no ringue que podem ser usados como arma.

Para dois jogadores

Versus - Lute contra um amigo.

Tornado - Você e um colega contra dois lutadores do computador. Todos ficam no ringue ao mesmo tempo.

Tag Team - Igual ao modo Tornado, mas apenas dois lutadores ficam sobre o ringue.

Cooperative - Você e um amigo escolhem dois personagens. Quando um deles precisa de ajuda, o outro entra no ringue.

Cage - Você e um colega contra o computador, dentro da jaula.

WWF WAR ZONE

Playstation, Luta, da Acclaim, 1 a 4 jogadores com Multitap. Save no Memory Card.

7,8 Jogabilidade, gráficos e som razoáveis. As disputas são engraçadas.

"Eu Gosto de Reunir A Galera Para Falar das Nossas Aventuras"

Erick Eduardo do Nascimento, estudante, leitor da SUPER

A curiosidade do Erick Eduardo do Nascimento não tem limites. Ele e seus amigos Einstein e Darwin não aceitam simplesmente as coisas sem nenhuma explicação. Querem sempre saber o porquê, como, quem foi que fez. E, com isso, acabam se metendo em grandes aventuras. Movido pela curiosidade, o velho Albert chegou à conclusão de que tudo é relativo. Pelo mesmo motivo, Darwin começou a estudar a complicada evolução das espécies.

É graças a essa curiosidade que o Erick vive aprendendo cada vez mais coisas. As últimas descobertas da ciência, as mais incríveis invenções da tecnologia, as notícias das mais recentes conquistas do conhecimento. O Erick encontra resposta para as suas dúvidas todos os meses nas páginas da SUPERINTERESSANTE.

A SUPER faz parte da vida do Erick. Só com a SUPER ele consegue as informações que quer numa linguagem que é ao mesmo tempo inteligente, simples e fácil de entender. Na SUPER as pessoas encontram tudo que gostariam de aprender, sem ter que ouvir discurso de professor.

A SUPERINTERESSANTE faz parte da Abril. E a Abril faz parte da vida de quase todo mundo, até de quem pode ficar ofendido se algum dia for chamado de *Homo sapiens*.

Faz parte da vida de quem lê revistas - são quase 200 títulos diferentes; faz parte da vida de quem assiste TV - a TVA, a DIRECTV, a MTV, a HBO Brasil, a ESPN Brasil, entre outros, integram o Grupo Abril; faz parte da vida de quem assiste vídeos, ouve música, lê livros, navega pela Internet, consulta a lista telefônica, viaja, estuda, compra carros, tem interesse em moda, carreira, negócios, esportes e cultura.

Há quase meio século, a Abril entra na casa dos brasileiros para divertir, ensinar, ajudar, entreter, informar e fazer pensar.

E você sabe como a Abril faz isso? Com quase 200 milhões de exemplares de revistas por ano. Com uma programação de TV que chega a 1,8 milhão de assinantes, utilizando todos os meios tecnológicos de transmissão, e até um satélite exclusivo! Com 5,4 milhões de fitas de vídeo, 13 milhões de listas telefônicas, milhões de livros, discos, coleções e CD-ROMs, que enriquecem bancas, casas e vidas.

Mais de 10 mil pessoas trabalham para você na Abril. São jornalistas, artistas, técnicos, educadores, gráficos, radialistas, que diariamente usam a imaginação, a criatividade e o talento para difundir cultura, entretenimento, informação e educação. Para defender a democracia, a livre iniciativa, a liberdade e a dignidade de todos os brasileiros.

Além de fazer parte da sua vida, a Abril quer que a sua vida seja melhor, mais interessante, mais rica, mais justa e mais divertida!

Azure Dreams

Encontre ovos de monstros em calabouços perigosos

Por Antonio Saraiva

Você é Guy, um domador de monstros que teve seu pai desaparecido dentro da Torre de Azure Dream. Seu objetivo é recolher ovos das criaturas espalhados pelas fases e sustentar a família. Para isso, seu personagem conta com a ajuda de Nico, Weedy e vários monstros. Estes amigos ensinam as magias e comandos ao herói. Às vezes, o jogo fica até chato com tanta explicação.

Batalhas difíceis

Azure Dreams é legal, possui gráficos muito bonitos e é gostoso de jogar, pois você tem muita liberdade de movimentação nos cenários e a jogabilidade é boa. Se você entende um pouco de inglês dá para avançar facilmente até o final só seguindo as pistas dadas. A única mancada do CD é ter um sistema de batalhas muito primitivo: é difícil mirar e acertar o golpe nos inimigos e eles tiram sua energia muito depressa. O segredo para a vitória é ser paciente.

Depois dos diálogos iniciais, saia da casa e vá para cima, até a cidade. Lá, entre no primeiro calabouço (Dungeon)

Para usar uma arma ou armadura, entre no menu de itens, selecione e vá para a opção Equip

Aperte R1 ou L1 para girar o cenário e encontrar itens secretos

Contra os inimigos, aperte X para atacar ou ■ para acionar o menu de itens

AZURE DREAMS

Playstation, RPG, da Konami, 1 jogador. Save no Memory Card.

7,8 Jogabilidade e gráficos bons. Mas as batalhas são complicadas e prejudicam a diversão.

MENU DO JOGO

Andar do Calabouço (Dungeon)

Nível de energia do personagem

Escolha os itens, magias, armas e nível de ataque do seu monstro

Energia, magia e nível de ataque do personagem

Mergulhe fundo em B.L.U.E

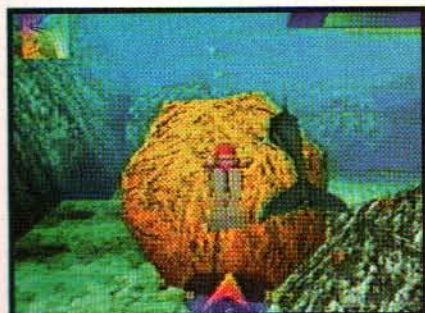
Uma heroína e um golfinho vasculham templos submarinos

Por Humberto Martinez

Os games de RPGs estão mudando e se renovando muito. Neste novo jogo da Hudson você joga num mundo submarino repleto de templos e construções lendárias. Tudo está lá para ser vasculhado em busca de respostas com a bela heroína Maia e seu fiel amigo golfinho, que dá uma força e tanto nos momentos mais difíceis.

Desafio na medida

Mas nem tudo se passa dentro da água: o jogador terá de obter itens e informações com as pessoas da base. Neste lugar dá para enfrentar quebra-cabeças que habilitam cenas em computação gráfica na opção Extra Bonus.

O desafio está no ponto, com quebra-cabeças bem sacados e dificuldade razoável. A língua japonesa não atrapalha muito. Os gráficos lembram bastante os de Tomb Raider, com todos aqueles templos e coisas típicas dos filmes de Indiana Jones. A jogabilidade está boa e os comandos respondem bem nas horas de aperto.

Faça o golfinho ajudar Maia a empurrar a pedra para salvar o mergulhador

OS CONTROLES DO GOLFINHO

Sai em busca de passagens ou interruptores (Switches)

Ajuda a empurrar pedras ou obstáculos mais pesados

Fica parado onde você ordenar. É útil para resolver alguns quebra-cabeças

Seguir na frente. É bom para atrair a atenção de algum bicho que persiga Maia

Com o golfinho, chame a atenção do peixe para poder avançar

Empurre a pedra para o buraco e pare o redemoinho

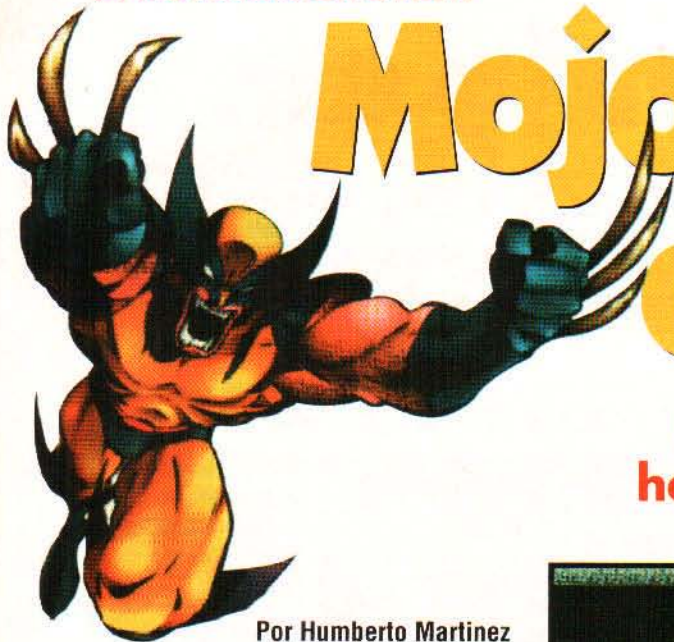
No primeiro templo, ative os quatro interruptores (Switches) para encontrar o primeiro símbolo

Deixe o golfinho parado sobre o sensor para manter a passagem aberta

B.L.U.E
THE LEGEND OF WATER
Playstation, RPG, da Hudson, 1 jogador, Save no Memory Card, CD japonês

9,0 Muitos quebra-cabeças. Gráficos, som e jogabilidade ótimos.

Mojo ameaça os X-Men

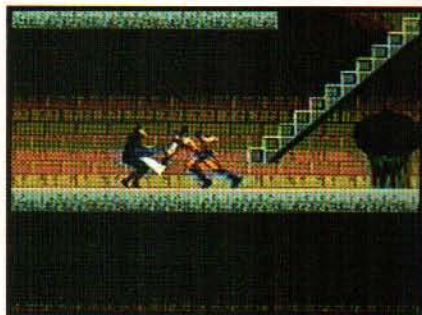
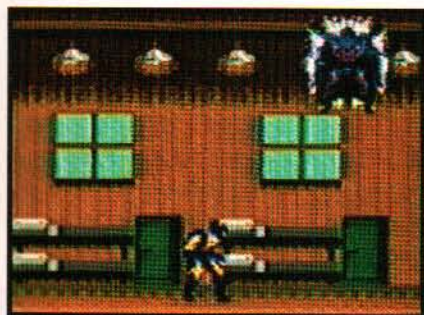
Um jogo muito legal, com os heróis e vilões dos quadrinhos

Por Humberto Martinez

Os mutantes mais famosos dos quadrinhos enfrentam o vilão Mojo. Aqui você pode jogar com Cíclope, Vampira, Wolverine, Gambit e Destrutor (estes dois últimos aparecem durante o game). Com o grupo de heróis da editora Marvel, você enfrenta os soldados do Clube do Inferno, Morlocks, sentinelas e outros inimigos. Tudo bastante fiel às histórias dos gibis.

Simples e bem feito

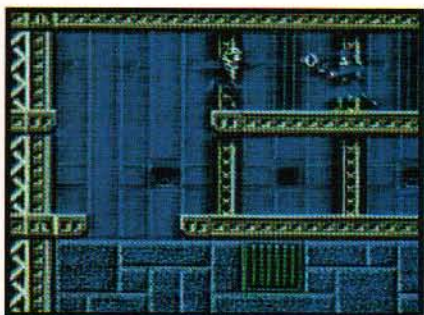
Lançado no exterior em 1996, X-Men Mojo World tem gráficos ótimos para o padrão do Master System, com jogabilidade precisa e movimentos fáceis de executar. O esquema geral é sair batendo nos adversários no velho estilo mata-mata. O desafio é moderado e só aumenta na hora de enfrentar os chefões. É um jogo simples mas muito bem feito. A ação é um pouco lenta, em razão da pouca capacidade da máquina, mas não vai decepcionar os fãs do console.

Master System, Ação, da Sega, 1 jogador.

Um game de ação bem legal, com boa jogabilidade e ótimo desafio.

Para fazer ataques especiais, aperte juntos os botões de pulo e de ataque

É mais fácil vencer Magneto usando Wolverine. Detone-o com as garras

Tome cuidado com os sentinelas e entre pelas portas para encontrar novos lugares

Na fase do Arcade, economize os corações de energia pois há poucos

No começo da segunda fase, caia no buraco à esquerda para encontrar uma passagem secreta

Com Destrutor, você pode usar as rajadas cósmicas e acertar os inimigos de longe

Phantasy Star 3

Um dos melhores RPGs de todos os tempos, totalmente em português

Por Eduardo Murata

Phantasy Star 3 é o terceiro game da série totalmente traduzido para o português, o que o transforma numa opção muito legal para quem está querendo aprender a jogar RPGs, o gênero mais difícil de videogames. O jogo é muito original e legal.

A história acontece em três gerações. Você começa vivendo o príncipe Rhys. Depois de se casar, continua no papel do seu filho e, mais à frente, como seu próprio neto. Mas as aventuras mudam conforme a esposa que escolher. Se ficar com Maia, seu filho será Ayn; se preferir Lena, você jogará depois como Nial.

Está mais fácil

Phantasy Star 3 é um RPG longo, para jogar durante meses sem parar. É difícil, embora mais fácil que suas versões anteriores (também em português, Phantasy 2 saiu para o Mega Drive, a versão 1 apenas para o Master System). O jogo mantém o estilo de ficção medieval e você tem de fazer coisas como visitar planetas, ir a vilas, conversar e negociar com as pessoas, aprender a usar armas, magias e a configurar seu personagem direitinho. E por tudo isso, a tradução para o português vem bem a calhar.

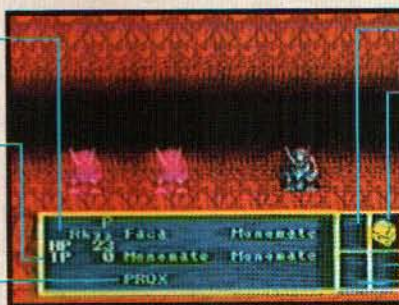
A história e sua missão já aparecem em português na apresentação do jogo

Antes de sair da cidade, compre uma segunda faca, pois Rhys pode atacar duas vezes em cada turno

TELA DO INVENTÁRIO EM CENA DE BATALHA

HP - Energia do personagem

TP -Quantidade de pontos de magia que você tem

Avança a tela de itens

Acione batalhas automáticas

Batalhas manuais/Aciona a tela de inventário

Fuga das batalhas

Batalhas semi-automáticas

O casamento do príncipe Rhys e da misteriosa Maia

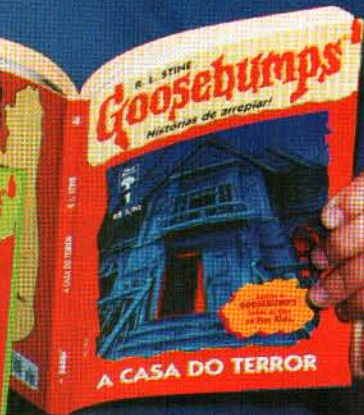
Utilize a opção de ataque automático para ganhar tempo

Comandos

A - Conversar
B - Cancelar ações
C - Acionar o menu/ Selecionar itens nas batalhas
Start - Começar/Pausar

Mega Drive, RPG, da Sega, 1 jogador. Em português.

RPG clássico longo e muito bom. Gráficos, sons e jogabilidade regulares. Desafio difícil.

Finalmente chegaram ao Brasil os livros de terror que são o maior sucesso nos Estados Unidos. Histórias aterrorizantes , cheias de personagens macabros, muito mistério e pavor, pra fazer você ficar com o cabelo em pé, mas se divertir muito!

As 4 primeiras edições estão nas bancas.
Atreva-se a colecionar!

Abril Jovem

Dark Earth

Uma grande aventura em português

Em um futuro distante, a Terra está devastada e os sobreviventes fundaram Sparta, uma nova cidade. Agora, um terrível perigo ameaça o lugar e só o Guardião do Fogo, que você controla, pode salvá-la da destruição completa.

Dark Earth é um jogo em três dimensões bastante original. Os gráficos têm personagens muito bem feitos, com movimentação em tempo real, cenários muito complexos e ricos em detalhes. Apenas as músicas e sons ficaram devendo. Todos os diálogos são falados em inglês, mas foram incluídas legendas em português, o que facilita a sua vida.

As legendas em português ajudam muito

As batalhas em 3D têm ótimo visual. As imagens mudam de acordo com a visão da câmera

Os cenários são ricos em detalhes. Repare nas paredes e no chão

DARK EARTH

PC, Ação, da Kalisto, 1 jogador. Conf. min.: P90, 16MB RAM, 80 HD, CD 8x.

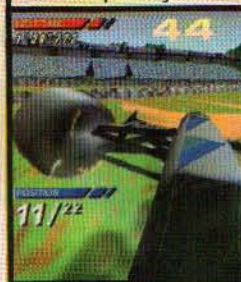
Ação de primeira, ótimos gráficos e jogabilidade. Mas as músicas são fracas.

Fórmula 1

Game privilegia a diversão do jogador

Os principais games feitos para PC, normalmente, são simuladores complicados. Mas Formula 1 97 é um jogo que foge disso. A produtora preferiu investir na jogabilidade e na diversão. O bom disso é que não existem dezenas de comandos chatos e qualquer um é capaz de pilotar. O problema é que os gráficos, nas visões externas do carro, apresentam falhas e parece que a máquina está flutuando na pista. Além disso, o game pede um computador muito potente para rodá-lo. Mas se você é contra aquela dificuldade extrema dos simuladores, vai gostar bastante deste F 1.

Os acidentes são muito realistas. Os carros até voam antes de se estourarem na proteção

Corte caminho por fora da pista. Você não perde muita velocidade e ganha tempo

A tela trás informações como número de voltas, melhor tempo e outras

F-1 97

PC, Corrida, da Psygnosis, 1 jogador e vários em rede ou Internet. Conf. min.: P133, 32MB RAM, 170 HD, CD 4x, placa de vídeo Voodoo ou Voodoo2.

7,0 Ficou devendo muito no visual. Boa jogabilidade e diversão.

Novos e velhos golpes e

O mais popular jogo de luta do mundo ganha novos lutadores e recursos. Mas você pode jogar com os golpes de qualquer versão recente do game

Os maiores lutadores de rua da história dos videogames estão de volta aos Arcades. A grande novidade é que você pode usar os golpes e recursos dos jogos da série Alpha e da série Street Fighter 2, as duas muito conhecidas. Ao selecionar seu lutador, a máquina já pede que você escolha, numa barra ao lado, em qual estilo prefere lutar: no X-ISM (o de Street 2 Turbo), no A-ISM (da série Alpha) ou no estilo V-ISM, que é o mais fraco e foi concebido para este jogo. Como você pode escolher um estilo e o seu rival preferir outro, o game permite usar estratégias mais complexas e imprevisíveis, tornando as lutas muito mais imprevisíveis.

Novos Personagens

Street Alpha 3 traz duas novas lutadoras: Karim e R.Mika. Os gráficos são em duas dimensões e o desafio é um pouco alto, pois é preciso dominar bem as barras de combo (golpes combinados). Mesmo assim, a a diversão é ótima pois você usa os golpes que já conhece.

Arcade, Luta, da Capcom, 1 ou 2 jogadores.

9,2 Ótima jogabilidade e gráficos muito bons. Todos os fãs da série vão curtir bastante.

Movimentos básicos

Estes golpes podem ser usados com qualquer personagem.

Zero Counter - Defendendo, aperte →, depois Chute + Soco da mesma força.

Recuperação (Recover) - Quando estiver caído, aperte dois botões de chute.

Recuperação no ar (Air Recover) - Quando for atingido no ar, aperte dois botões de soco.

Novas técnicas

Arremesso aéreo - Aperte → + dois botões de soco juntos, no ar.

Combos selvagens (Juggle Combos) - Enquanto seu oponente estiver caindo, acerte-o ainda no ar, como nos Combos Aéreos das versões X-Men Vs. Street Fighter ou Marvel vs. Capcom.

Defesa (Guard Break) - A cada defesa que você faz, sua barra diminui. Caso ela acabe, seu personagem fica sem defesas e temporariamente imobilizado.

Escolha seu estilo

Você seleciona logo após escolher seu lutador, usando a alavanca da máquina.

Estilo X - Personagens e golpes que você usa na versão Super Street Fighter 2 Turbo. Neste estilo, seus ataques tiram mais energia e você dispõe da maior barra de defesa do jogo.

Estilo A (de Alpha)- É o estilo da série Alpha. É nele que os personagens têm o maior número de golpes. Permite usar todas as técnicas dos Movimentos básicos, com exceção dos Custom Combos (combinações aleatórias de golpes). Aqui sua barra de especial pode ser armazenada até o nível três.

Estilo V - Um estilo novo e estranho, pois não oferece Supercombos e a barra de defesa é a menor dos três. Mas se você treinar bastante, pode fazer combos que tiram até 50% da energia do rival. É simples: ao acionar sua barra de especial (com Soco + Chute da mesma força), você pode fazer um Custom Combos e todos os golpes comuns viram Combos.

GOLPES

Preste atenção nos parênteses ao lado dos golpes. Eles indicam em qual estilo o golpe funciona. Fique atento também às seqüências antigas de ataque, pois algumas delas foram remodeladas.

m Street Fighter Alpha 3

DHALSIM
Yoga Fire (X, A, V) - ↓↘→, Soco
Yoga Flame (X) - ←↙↓↘→, Soco
Yoga Flame (A, V) →↘↓↙←, Soco
Yoga Blast (X) - ←↙↓↘→, Chute
Yoga Blast (A, V) →↘↓↙←, Chute
Yoga Teleport (X, A, V) - →↓↘ ou ←↓↙, 3 botões de soco ou 3 botões de chute
Float - No ar, aperte Start
Escape (X, A, V) - ←↙↓, Chute

Golpes Especiais
Yoga Chaos (A) - ←↙↓↘→, Soco
Yoga Strike (A) - ↓↘→↓↘, Chute
Yoga Stream (X, A) - ↓↙←↓↙←, Soco
Yoga Inferno (A) - ↓↘→↓↘→, Soco

CHARLIE
Sonic Boom (X, A, V) - ← 2s, →, Soco
Somersault (X, A, V) - ↓ 2s, ↑, Chute
Flying Knee (X) - →, Chute

Golpes Especiais
Somersault Justice (X, A) - ↙ 2s, ↘↙↗, Chute
Crossfire Blitz (A) - ← 2s, →←→, Chute
Sonic Break (A) - ← 2s, →←→, Soco

AKUMA
Goushoryu (X, A, V) - →↓↘, Soco
Tatsumakizankuukyaku (X, A, V) - ↓↙←, Chute (também no ar)
Hyakkishuu (A, V) - ↓↘→↗, Soco

Golpes Especiais
Messatsu Gouhadou - →↘↓↙←→↘↓↙←, Soco
Messatsu Goushoryu - ↓↘→↓↘→, Soco
Messatsu Gouzankuu - ↓↙←↓↙←, Chute
Shungokuusatsu (nível 3) (X, A) - SFr, SFr, →, CFr, SF

Gouhadou (X, A, V) - Aperte ↓↘→, Soco (Também funciona no ar)

ZANGIEF
Screw Pile Diver (X, A, V) - 360°, Soco
Siberian Suplex (X, A, V) - 360°, Chute
Spinning Lariat (X, A, V) - 3 botões de soco
Double Spinning Lariat (X, A, V) - 3 botões de chute
Banishing Flat (X) - →↓↘, Soco ou (A, V) ↘↘, Soco

Golpes Especiais
Aerial Slam (A) - ↓↘→↓↘→, Chute

Final Atomic Buster (X, A) - Faça duas vezes 360° no joystick e aperte Soco

BISON
Psycho Shot (A, V) - ← 2s, →, Soco
Head Press (X, V, A) - ↓ 2s, ←, Chute (acrescente Soco para dar o golpe Diving Skull)
Devil Reverse - ↓ 2s, ←, Soco (acrescente Soco para dar o golpe Diving Skull)
Psycho Crusher (X) - ← 2s, →, Soco
Knee Press (X, V, A) - ← 2s, →, Chute
Teleport - →↓↘ ou ←↓↙, 3 botões de soco ou 3 botões de chute

Golpes Especiais
Knee Press Nightmare (X, A) - ← 2s, →←→, Chute
Psycho Crusher (A) - ← 2s, →←→, Soco

SAGAT
Tiger Uppercut (X, A, V) - →↘→, Soco
Tiger Shot (X, A, V) - ↓↘→, Soco
Grounder Tiger Shot (X, A, V) - ↓↘→, Chute
Tiger Knee (X) - ↓↘→↗, Chute
Tiger Knee (A, V) - →↓↘, Chute
Rage Recall (A) - ↓↘→, Start (Use a seguir um golpeTiger Uppercut para arrasar o rival)

Golpes Especiais
Tiger Genocide (X, A) - ↓↘→↓↘→, Chute
Tiger Raid (A) - ↓↙←↓↙←, Chute
Tiger Cannon (A) - ↓↘→↓↘→, Soco

RYU
Hadouken (X, A, V) - ↓↘→, Soco
Fire Hadouken (X, A, V) - ←↙↓↘→, Soco
Shoryuken (X, A, V) - →↓↘, Soco
Tatsumaki sempuukyaku (X, A, V) - ↓↙←, Chute
Hadouken falso (A, V) - ↓↘→, Start

Golpes Especiais
Shinkuu Hadouken (X, A) - ↓↘→↓↘→, Soco
Shinkuu Tatsumaki sempuukyaku (A) - ↓↙←↓↙←, Chute

Messatsu Shoryuken (A) - ↓↘→↓↘→, Chute (Obs.: só funciona no nível 3)

CHUN-LI
Haiakuretsukyaku (X, A, V) - Chute repetidamente
Kikouken (A, V) - ←↙↓↘→, Soco
Tenshoukyaku (A, V) - ↓ 2s, ←, Chute
Axe Kick (A, V) - →↘↓↙←, Chute
Souhakkei (X) - ← 2s, →, Soco
Spinning Bird Kick (X) - ← 2s, →, Chute

Golpes Especiais
Kikoushou (A) - ↓↘→↓↘→, Soco
Hazan Tenshoukyaku (A) - ↙ 2s, ↘↙↗, Chute
Senretsukyaku (X, A) - ← 2s, ↙→, Chute

ADON
Jaguar Kick (A, V) - ←↓↙, Chute
Rising Jaguar (X, A, V) - →↓↘, Chute
Jaguar Tooth (X, A, V) - →↘↓↙←, Chute

Golpes Especiais
Jaguar Revolver (A) - ↓↘→↓↘→, Chute
Jaguar Assault (X, A) - ↓↘→↓↘→, Soco

CAMMY

Cannon Drill (X, A, V) - ↓↘→, Chute
Cannon Strike (X, A, V) - →↓↘, Chute
Spin Knuckle (X, A) - →↘↓↙←, Soco
Air Smash (X, A, V) - ↓↘→, Soco

Golpes Especiais
Reverse S Breaker (A) - ↓↙←↓↙←, Chute
Killer Assault (nível 3) (A) - ↙ 2s, ↘↙↗, Chute

Spin Drive Smasher (X,A) - ↓↘→↓↘→, Chute

E. HONDA

Hayakuretsu Harite (X, A, V) - Soco repetidamente
Dossukoi (X, A, V) - ← 2s, →, Soco
Hyakkan Otoshi (X, A, V) - ↓ 2s, ↑, Chute
Oitchounage (X, A, V) - 360°, soco

Golpes Especiais
Onimussou (X, A) - ← 2s, →←→, Soco
Fuji Oroshi (A) - ← 2s, →←→, Chute

Tchozetsunage (A) - Faça 360° duas vezes no joystick (Só funciona no nível 3)

CODY

Stone Throw (X, A, V) - ↓↘→, Soco (segure Soco para atrasar o golpe)
Criminal Upper (X, A, V) - ↓↙←, Soco
Raffian Kick (X, A, V) - ↓↘→, Chute
Faca (X, A, V) - Aperte ↓ + 2 botões de soco para pegar a faca. (↓↘→, Soco para arremessá-la)

Golpes Especiais
Dead End (A) - ↓↘→↓↘→, Chute
Final Attack (X, A) - ↓↘→↓↘→, Soco

BLANKA

Electric Attack (X, A, V) - Soco repetidamente
Rolling Attack (X, A, V) - ← 2s, →, Soco
Backstep Rolling Attack (X, A, V) - ← 2s, →, Chute
Vertical Rolling Attack (X, A, V) - ↓ 2s, ↑, Chute

Golpes Especiais
Groud Shaver (X, A) - ← 2s, →←→, Soco (segure Soco para atrasar o ataque)
Tropical Hazard (A) - ↙ 2s, ↘↙↗, Chute

GUY

Houzantou (X, A, V) - ↓↙←, Soco
Bushin Sempuukyaku (X, A, V) - ↓↙←, Chute
Hayagake (X, A, V) - ↓↘→, Chute, CFr para correr e parar ou CM para rasteira ou CF para voadora
Bushin Izuna Otoshi (X, A, V) - ↓↘→, Soco, Soco para cotovelada ou →, Soco perto do oponente (para arremessar)

Especiais
Bushin Hassouken (A) - ↓↘→↓↘, Soco
Bushin Gourakyaku (A) - ↓↘→↓↘, Chute
Bushin Mussourenka (nível 3) (X, A) - →↘↓↙←→↘↓↙←, Soco

ROLENTO

The Stinger (X, A, V) - →↓↘, Chute, Chute
Patriot Circle (X, A, V) - ↓↘→, Soco (3x)
Delta Attack (X, A, V) - 3 botões de Soco, Soco
Air Raid (X, A, V) - ↓↙←, Soco, Soco
Trick grouder (X, A, V) - Salte e, ao cair, aperte 3 botões de chute

Golpes Especiais
No Prisioners (X, A) - ↓↘→↓↘→, Soco
Steel Rain (A) - ↓↘→↓↘→, Chute

Mine Sweeper (A) - ↓↙←↓↙←, Soco

SODOM

Jigoku Slash (X, A, V) - ↓↘→, Soco
Shiraha Catch (X, A, V) - →↓↘, Chute
Yagura (X, A, V) - ←↓↙, Soco
Tengu Walk (X, A, V) - ←↙↓, Chute
Kouten Okiagari (X, A, V) - →↘→ Soco
Butsumetsu Buster (X, A, V) - 360°, Soco
DaikyoBurning (X, A, V) - 360°, Chute

Golpes Especiais
Meido no Miyage (X, A) - ↓↘→↓↘→, Soco

Tenchusatsu burning (A) - Gire o joystick 360° duas vezes e aperte Soco

GEN

Gen é um lutador que usa dois estilos próprios de Kung Fu. Separamos os golpes e Golpes especiais dos dois estilos

Aperte os 3 botões de soco para lutar no Estilo Louva-a-deus
Hayakurenkou (X, A, V) - Soco repetidamente
Gekirou (X, A, V) - →↓↘, Chute (aperte chute depois para mais golpes)

Golpe Especial
Zan-ei (X, A) - ↓↘→↓↘→, Soco

Aperte os 3 botões de chute para lutar no Estilo Garça
Jyassen (X, A, V) - ← 2s, →, Soco
Ouga (A, V) - ↓ 2s, ↑, Chute (controle o ataque com o Direcional)
Shitenshuu (A) - ↓↙←, Soco (cria uma contagem regressiva; quando ela acaba, o oponente perde energia e fica tonto)

Golpes Especiais
Kouga (A) - (no ar) ↓↙←↓↙←, Chute
Jakou-ha (A) - ↓↘→↓↘, Chute

BIRDIE

B. Head (X, A, V) - ← 2s, →, Soco
B. Horn (X, A, V) - 2 botões de soco, 2 botões de chute (segure os botões para controlar a força. Este golpe evita magias do rival)
Murderer Chain (X, A, V) - 360°, Soco
Bandit Chain (X, A, V) - 360°, Chute

Golpes Especiais
B. Revenger (A) - ↓↘→↓↘→, Chute

The Birdie (X, A) - ← 2s, →←→, Soco

KARIN

Gurenken (X, A, V) - ↓↘→, Soco, Soco, Soco
Houshou (X, A, V) - →↓↘, Soco
Tstsuhiji (X, A, V) - ←↓↙, Soco, Soco
Mujin Kick (X, A, V) - →↓↘, Chute
Contra-ataque alto (X, A, V) - ↓↙←, Soco
Contra-ataque baixo (X, A, V) - ↓↙←, Chute
Ressen'Ha (X, A, V) - ↓↘→↗, Chute

Golpes Especiais
Shimpuu Kaikyaku (X, A) - ↓↘→↓↘→, Soco
Kouo Rush (A) - ↓↘→↓↘→, Chute

DAN

Gadouken (X, A, V) - ↓↘→, Soco
Kouryuken (X, A, V) - →↓↘, Soco
Dankuukyaku (X, A, V) - ↓↙←, Chute

Golpes Especiais
Shinkuu Gadouken (A) - ↓↘→↓↘→, Soco
Koryurekka (A) - ↓↘→↓↘, Chute
Hissou Buraiken (X, A) - ↓↙←↓↙←, Chute

Super Taunt - ↓↘→↓↘→, Start

KEN

Hadouken (X, A, V) - ↓↘→, Soco
Shoryuken (X, A, V) - →↓, Soco
Tatsumaki sempuukyaku (X, A, V) - ↓↙←, Chute
Rolar no chão (A, V) - ↓↙←, Soco
Fingir que rola no chão (A, V) - ↓↙←, Start

Golpes Especiais
Shoryureppa (X, A) - ↓↘→↓↘, Soco
Shinryuken (A) - ↓↘→↓↘, Soco

Shinpuujinraikyaku (A) - ↓↙←↓↙↓, Chute

RAINBOW MIKA

Headlock (X, A, V) - 360° repetidamente
Air Rave (X, A, V) - no ar, →↘↓↙←, Chute
Flying Peach (X, A, V) - ↓↙←, Soco ou Chute
Paradise Hold (X, A, V) - 360°

Golpes Especiais
Peach Special (X, A) - ↓↘→↓↘→ Chute. Depois da corrida, emende qualquer golpe a seguir:
Moonsault Press - Soco, Soco
Air Rave - Soco, → + Soco
Missile Kick - Soco, Chute
Paradise Hold - Soco, →, Chute
Lariat - Chute + Soco
Drop Kick - Chute, Chute
Rainbow Suplex - Chute, →, Soco
Headlock - Chute, → + Chute
Heavenly Dinamite (A) - 720° repetidamente

Rainbow Hip Rush (A) - ↓↘→↓↘→, Soco

VEGA

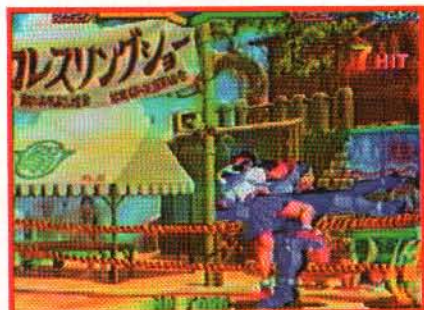
Izuna Drop (X, A, V) - ↓ 2s, ↑, Chute (Soco para atacar ou → + Soco perto do oponente para agarrar)
Flying Barcelona Attack (X, A, V) - ↓ 2s, ↑, Soco
Rolling Crystal Flash (X, A, V) - ← 2s, →, Soco
Scarlet Terror (X) - ↙→, Chute
Back Dodge (X, A, V) - 3 botões de soco
Short Back Dodge (X, A, V) - 3 botões de chute
Rolling Crystal Flash (X, A, V) - ← 2s, →, Soco

Golpes Especiais
Great Izuna Drop (X, A) - ↙ 2s, ↘↙↗, Chute (emende o comando → + Soco para agarrar seu rival)
Vaga Sting (nível 3) (A) - ← 2s, →←→, Soco

Scarlet Mirage (A) - ← 2s, →←→, Chute

SAKURA

Hadouken (X, A, V) - ↓↘→, Soco (fique apertendo soco para aumentar a força)
Shourouken (X, A, V) - →↓↘, Soco
Shimpuukyaku (X, A, V) - ↓↙←, Chute
Sakura Otoshi (A, V) - →↓↘, Chute (+ Soco para atacar)

Golpes Especiais
Midare Zakura (X, A) - ↓↘→↓↘→, Chute
Shinkuu Hadouken (A) - ↓↘→↓↘→, Soco

Haru Itiban (A) - ↓↙←↓↙←, Chute

Tomba Versus porcos malignos

Como vencer os bichos que roubaram seu bracelete

Por Ivan Cordon

Um dos melhores games para Playstation acaba de ser lançado em inglês e com uma ótima melhoria: ele é compatível com o novo controle Dual Shock. Assim, você sente as vibrações do jogo nas mãos e conduz seu herói com o stick analógico, muito mais preciso que o Direcional normal.

Você controla Tomba, um garoto que perde seu bracelete para um bando de porcos. Para reavê-lo, o herói vasculha florestas e aldeias, precisa conversar muito com outros personagens, visitar os mesmos lugares várias vezes, cumprir tarefas e enfrentar monstros. Preparamos toques estratégicos da primeira etapa do jogo, para que você pegue as manhas e consiga ir até o final sozinho. Divirta-se!

TOMBA

Playstation, Aventura, da Whoopee Camp, Save no Memory Card.

8,8 Jogo divertido, com bons gráficos, desafio agradável e jogabilidade ótima.

Well, if you need any info, go to the small hut on top of that hill up ahead.

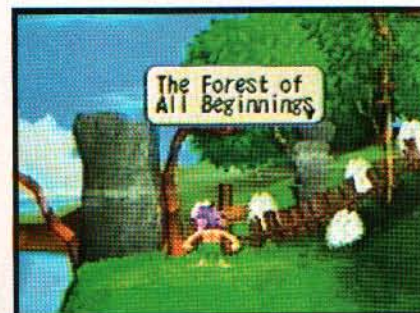
Fale com o Professor Maluco, fique de frente para a casa e aperte ↑ + X e salte na parede. No telhado, pule sobre a caixa de correio e ganhe o item Furious Tornado

I haven't eaten all day and your pink hair is giving me a headache.

Suba na árvore e fale com o macaco. Para subir nela, salte em um galho e aperte → ou ←. Quando estiver girando, segure ↑ e aperte X

Desça da árvore e, neste mato, use a arma para espantar e pegar o sapo, que gruda em Tomba até ser levado ao lago. Não deixe que ele se machuque

Destrua estas bolhas. Suba na casa, quebre o ovo e pegue o pássaro. Você terá de encontrar quatro ovos

A neblina não vai deixá-lo passar. Use o item Furious Tornado e continue

Salte para o outro lado e salve o jogo nesta placa apertando ↑ + ■. Quando estiver com pouca energia, salve o game e carregue-o para restaurá-la

Vá em frente até chegar nesta cabana. Converse com a pessoa escondida

Aproxime-se da margem do lago e o sapo pula na água; suba na tartaruga e atravesse o lago. Fale com o grandão e pegue as bananas. Leve-as para o macaco e ganhe a habilidade de correr, a Animal Dash (corra com ■)

Volte até a cabana e suba a montanha até a casa do Velho Sábio (Old Wise Man). Dê os pássaros a ele. Se você não pegou todos os ovos, terá de voltar para pegá-los. O Velho dirá como achar os porcos que roubaram seu bracelete

O Velho lhe dá uma chave. Saia, volte pela montanha, pegue os baús de madeira e abra-os com a chave que você ganhou. Na vila, suba na árvore e pegue o sino no baú. Tomba volta à casa do Velho sem gastar nada

Quando você estiver voltando para a vila, fale com Yan

Para chegar a alguns lugares do mapa, use a Charity Wings

COMANDOS

X - Pulo
● - Ataque. Segure por alguns segundos para um superataque
■ - Correr
▲ - Inventário
Select - Menu
Dentro do Menu - Item - Usar ou equipar
Event - Ver os objetivos que você cumpriu e os que não cumpriu
Status - Nível das armas e estado de Tomba
Map - Abrir o mapa. Só mostra os locais por onde Tomba já passou

Dica do Leitor

NINTENDO 64

Kobe Bryant in NBA Courtside

Jogadores cabeçudos

Modo cabeção - Pause o jogo e faça a seqüência →, →, ←, R, Z, Start, A, Start, A, Start, Z. Todos os jogadores ficarão cabeçudos.

NINTENDO 64

Wild Chopper

Seleção de fases, menu secreto, disputa contra o relógio e mais

Menu secreto - Na tela do título, segure Z e faça esta seqüência no Direcional: →, ←, ↑, ↓, A, B, Start. Você entrará no menu secreto e terá as opções abaixo:

Disputa contra o relógio - O jogador tem dois minutos para fazer a maior pontuação possível na fase. Esta opção deve ser ligada sozinha.

Seleção de estágio (Stage Select) - Você pode escolher até a fase cinco, que é a missão sete do jogo.

Mude os gráficos (Texture) - Mude a definição gráfica do jogo. Zero é normal e em um os gráficos ficam todos estourados.

Mude o som (BGM) - É um teste de som. Escolha um número e aperte X.

Ver graficamente o potencial da Aeronave - Na tela de seleção de Aeronave, coloque o cursor sobre qualquer uma delas e aperte L para ter uma visualização gráfica dos atributos da Aeronave. Nesta tela você ainda pode usar o controle analógico para movê-la em qualquer direção.

PLAYSTATION

Bio Freaks

Vença com um golpe só

Termine a luta com apenas um golpe - Durante a batalha, em qualquer momento do jogo, use a seqüência indicada para estes lutadores e termine o assalto com apenas um ataque. Seu lutador deve estar do lado esquerdo da tela, próximo do adversário e os botões na configuração original do game. Dica enviada pelo leitor Leonardo Schmidt, de Passo Fundo, RS.

Bullseye - →←+▲

Sabotage - ←←+▲+●
Psyclown - →, ←+■+X
Zipperhead - →, ←+▲
Delta - →, ←+X
Ssapo - →, ←+▲+●
Purge - ←, →+▲+●
Minatek - ←, ←+■+X

DICAS

PLAYSTATION

Mortal Kombat 4

Fatalities facilitados, Pit Fatalities e mais

Menu secreto - No modo para dois jogadores entre com o Kombat Kode 302 213. Deixe o jogo carregar até entrar na luta, então saia dela e volte para o menu principal. Entre em Options, leve o cursor até Vs Screen Enable e segure os botões R1 + L1 (corrida e bloqueio, na configuração original do jogo) até aparecer a tela de menu secreto. Nela, você habilitará Fatalites com um só botão, verá o final derrotando apenas um adversário no modo Arcade e ainda acessará os Fatalites 1 ou 2 e os Pit Fatalites. Todos eles funcionam com o comando ↓ + ■. Só entra a dica que estiver ligada. Acione uma de cada vez.

PLAYSTATION

Arkanoid Returns

Escolha o nível

Seleção de fases - Termine o jogo e armazene no Memory Card. Então clique em Arcade, depois coloque o cursor sobre Continue, aperte X + ● e selecione qualquer fase do jogo que já tenha sido salva. Isso também pode ser feito antes de terminar o game, mas você só terá acesso às fases que já completou.

NINTENDO 64

NHL Breakaway 98

Habilite times escondidos

Times secretos - Na tela de seleção de times, faça rapidamente a seqüência C↑, L, C←. Você ouvirá um som. Então mova o cursor e veja entre o Controller Pak Team e o time Anaheim, três novas equipes: o New York, o Saltlake e o Parts Unknown.

NINTENDO 64

Forsaken

Jogue em todos os níveis do Modo de Batalha e fique indestrutível

Habilite todos os níveis no Battle Mode - Na tela em que está escrito Press Start, faça a seqüência A, R, Z, ↑, ↑, C↑, C↓, C↓. A mensagem Missions Open surgirá na tela e você poderá acessar todos os níveis no Battle Mode.

Invencibilidade - Na tela em que aparece a palavra Press Start faça a seqüência A, Z, Z, ↑, ←, C←, C←, C↓. A palavra Invulnerability (invulnerabilidade) aparecerá na tela confirmando a dica.

PLAYSTATION

Winning Eleven 3: Road to France '98

Jogue com um supertime

Selecione o time Classic All Star - Na tela de menu principal, coloque o cursor sobre Exhibition Game e aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ●. Você ouvirá aplausos. Vá para a tela de seleção de times e segure L1 + R1. Note que no lugar do nome do time surge a seleção Classic All Star.

PLAYSTATION

ReBoot

Força total nas armas, voe e jogue como Dot

Jogar como Dot - As seqüências devem ser executadas na tela de menu principal, na qual você seleciona New Game, Options, Credits e Load Game. Faça ←, R1, →, ↑, ↓, R2, L1, →, ↑, ↓. Vá para o jogo e tenha a gatinha Dot sob seu controle.

Todas as armas no nível máximo - Faça ↑, L1, ↓, ↑, ←, R1, L2, ↓, ←, →

Saia voando - Aperte ←, ↓, →, ←, ↑, R2, L1, ↑, ←, →. Durante o jogo use o botão ■ para voar.

PLAYSTATION

NBA Shoot Out 98

Jogadores pequenos

Minijogadores - Entre em Rosters, depois em Create Player. Em First Name coloque MICRO, em Last Name escreva MAN e aperte ● para criar o jogador. Em seguida use ▲ para voltar à tela principal e iniciar um jogo em Exhibition Mode. Todos os jogadores vão estar pequenos.

PLAYSTATION

Ranma 1/2: Battle Renaissance

Habilite Rouge para os dois jogadores

Jogue com Rouge - Esta dica funciona para os dois jogadores só que de maneiras diferentes.

Jogador 1: vá para a tela de seleção de personagens e, com o cursor a partir do lutador Ranma, faça a seqüência → (3x), ↓, ← (3x), ↑ e aperte qualquer botão para selecionar o lutador.

Jogador 2: com o cursor a partir de Ryuga faça a seqüência ←(3x), ↑, →(3x), ↓ e aperte qualquer botão para selecionar Rouge.

PLAYSTATION

Swagman

Fique imortal

Invencibilidade - Pause o game e faça a seqüência ●, ■, X, ■, ●, ■, ●, ■, ▲, ■, ●, ▲, ●, ■, ▲, ■. Aperte Start para despausar o jogo e você já estará invencível.

PLAYSTATION

War Games

Passwords para todas as fases

Todas as Passwords - Para entrar com as senhas entre em Options, depois em Select Mission, coloque o cursor sobre a missão desejada e aperte X. Agora entre com a Password e clique em Start. Para selecionar um dos exércitos, vá em Options e depois clique no brasão do exército desejado.

Missões com o exército Norad:
Missão/Password
02 - ●X●●XX ●X●
03 - XX● XXX X●●
04 - ●■X●●▲●X■
05 - ▲X● ●XX ■▲●
06 - ■●● ■●X X●X
07 - ■XX X●■●X■
08 - ●●X ■■▲ ■■●
09 - ■■● ▲●▲ X▲▲
10 - X▲● ■●● ●X■
11 - ●■▲ X■▲ ▲▲■
12 - ▲■● X▲● ●X■
13 - ■■▲ ■▲■ ▲X▲
14 - XX● ▲X▲ ■X■
15 - ●■● X■X ▲●X

Missões com o exército Worp:
Missão/Password
02 - ●X● ●X● XX●
03 - ■▲X ▲X● ■X▲
04 - X▲● XX● ●●▲
05 - ●●■ ■●X ▲XX
06 - X●X ▲▲■ ●X▲
07 - ▲▲X X■■ XX●
08 - ■X● ▲XX ■●▲
09 - ■●▲ ▲X● XX●
10 - X●■ ▲●X ■X▲
11 - ■●X ▲■▲ ■●●
12 - X●▲ X●■ X●■
13 - X●■ ■XX ●X●
14 - ●▲● ●▲■ X▲■
15 - ▲■▲ ●X■ ●●■

SATURNO

Sengoku Ace 2

Jogue com Shine Ayn e Marion

Jogar com Shine Ayn - Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre o ícone de seleção aleatória (em vermelho no canto direito da tela). Então faça ↑ (3x), ↓ (3x), ↑ (7x). Agora selecione Shine Ayn.

Jogar com Marion - Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade com todos os personagens, incluindo o secreto Shine Ayn. Então vá para a tela de personagens, coloque o cursor sobre o ícone de seleção aleatória, aperte ↑ para selecionar Marion e aperte ↑↑ para escolher Shine Ayn.

NINTENDO 64

F-Zero X

Habilite pistas, carros, torneios e mude a cor e ângulo dos veículos

Habilite todos os carros, torneios e níveis de dificuldade - Na tela de Mode Selection faça a seqüência L, Z, R, C↑, C↓, C←, C→, Start. A tela vai tremer indicando que funcionou.

Mude a cor e veja a nave por outros ângulos - Na tela que surge após a seleção de nave, na qual seu piloto aparece ao lado dela, use os botões R ou Z para mudá-la de cor e os botões C para girá-la em todas as direções.

ARCADE

Street Fighter Alpha 3

Jogue como Juni, Balrog e Juli

Jogue como Balrog - Antes de fazer as dicas, repare se o Arcade já tem pelo menos 28 recordes marcados por jogadores e não pelo fabricante. Também dá para notar olhando para o nome do jogo: se tiver o fundo rosado é que a dica vai funcionar. Comece um jogo, coloque o cursor sobre Karin, espere três segundos. Coloque o cursor sobre o Random Select do seu lado da máquina e, imediatamente, segure Start e aperte qualquer botão. Pronto, Balrog já está acessível. Atenção: para desabilitar a dica é só ficar um tempo prolongado sobre o Random Select.

Lute como Juni - Faça o mesmo passo-a-passo acima e coloque o cursor sobre o Random Select. Se você estiver num Random Select à esquerda da tela de seleção de personagens, segure o controle para esquerda. Se estiver do outro lado, segure para a direita. Depois disso, aperte imediatamente qualquer botão e Juni estará acessível.

Controle Juli - Faça tudo o que fez nas dicas acima, coloque o cursor sobre o Random Select do seu lado. Se você estiver num Random Select mais alto, segure o controle para cima. Se estiver num mais baixo, segure para baixo. Depois, aperte qualquer botão imediatamente e Juli será toda sua.

PLAYSTATION

Kattobi Tune

Muito dinheiro, todos os atributos cheios e piloto automático

Todos os atributos cheios - Faça esta seqüência na tela Garage (foto) ↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ←, Select

Muita grana - Na tela Garage faça a seqüência ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, Select. Seu dinheiro vai subir para 99.999.900 créditos.

Piloto automático - Durante uma corrida ou treino, pause o jogo, aperte Select e solte a pausa. Agora o piloto automático faz todo o serviço. Repita a operação se quiser voltar ao controle normal.

DICAS

SATURNO

Alien Trilogy

Senhas para vencer facilmente

Armas, munição, invencibilidade e seleção de fases - Todos os códigos funcionam assim: entre com a senha indicada, clique em Accept e a mensagem Cheats Activated (dicas ativadas) vai aparecer na tela confirmando a dica. Então clique em Quit e comece um novo jogo. Você pode usar todos os códigos ao mesmo tempo para conseguir tudo de uma vez só.

Todas as armas - F1SH1NGFORGVNS
Munição ilimitada - F1LLMYPOCK1TS
Invencibilidade - FVNKYG1BBON

Seleção de fases - Entre com a senha FLYTOxx. No lugar das letras "xx", coloque qualquer número de 00 a 34 para escolher a fase.

PLAYSTATION

Crisisbeat

Aumente a dificuldade e jogue no modo livre

Dificuldade Expert - Para habilitar este nível, termine o jogo com qualquer dupla ou sozinho.

Modo livre - Para conseguir este modo você já deverá ter habilitado a dificuldade Expert. Termine o jogo mais uma vez, mas agora use a outra dupla ou um personagem diferente do usado na dica anterior. Vá para a tela de seleção e o Free Mode estará lá. Aqui você se livra do filme de fase e daquelas indicações chatas que mostram o caminho. Mas, em compensação, não dá para ver o final do jogo.

SATURNO

GT 24

Corra nas categorias Monster, Sunday e Real

Novas opções - Na tela em que aparece a palavra Press Start, faça a seqüência A, C, A, C, A, B. Você ouvirá um som confirmando a dica. Agora entre em Options e procure em Classes pelas novas categorias Monster e Sunday. No Race Time procure por Real.

PLAYSTATION

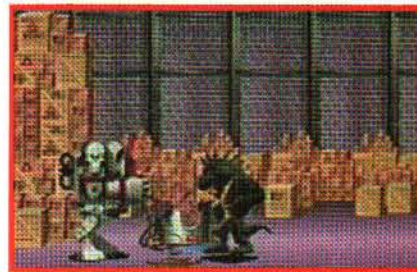
Enigma

Controle uma múmia

Jogar com uma Múmia - Na tela de seleção coloque o cursor sobre qualquer personagem, segure L1 + R1 + ↑ e aperte ▲ + ● para selecioná-lo. Quando você entrar no jogo estará controlando uma Múmia.

NINTENDO 64

Rampage World Tour

Vá para a fase que quiser

Seleção de fases - Na tela de seleção de personagens, segure L + C↑ + C↓ + C← + C→ até ouvir um som. Ainda segurando os botões, aperte Start. Na tela em que aparece o nome da cidade a ser destruída, faça rapidamente no Direcional ↑, ↓, ← ou → para selecionar qualquer cidade. Mova rapidamente, pois se você parar de mover o cursor a cidade será selecionada automaticamente. Faça isso sempre que destruir uma cidade e aparecer a tela que indica o nome da próxima cidade.

Game Shark (Action Replay)

PLAYSTATION

Alundra
Livro da terra - 801dd6800001
Livro do fogo - 801dd6900001
Magia infinita - 801dd5c00004
801dd5c20004
Livro da água - 801dd6880001
Livro do vento - 801dd6980001
99 Chaves - 801dd6c40063
Cajado de fogo - 801dd6100001
Cajado de gelo - 801dd6080001
Energia infinita - 801ac4ac0032
801ac4b00032
Espada Lendária - 801dd5f00001

A-Train
Dinheiro infinito - 800a62309400 ou 800a62327735

Azure Dreams
Dinheiro infinito - 80012d5cffff ou 80012d5e05ff

Energia infinita - 800834e0ffff
Subir de nível rapidamente - 800834d0ffff

Beyond the Beyond
Dinheiro infinito - 80103884ffff
Energia infinita para:
Annie - 80114a5c03e7
Percy - 80114ae403e7
Samson - 80114b6c03e7
Tont - 80114c7c03e7

Breath of Fire 3
Ganhar nível rapidamente com:
Rei - d0144c020000
80144c0200f0

Ryu - d01449720000
8014497200f0

Teepo - d0144b5e0000
80144b5e00f0
Nina - d0144a160000
80144a1600f0
Momo - d0144ca60000
80144ca600f0
Peco - d0144d4a0000
80144d4a00f0
Garr - d0144aba0000
80144aba00f0

Armored Core
Energia infinita - 80040fbe6d60 ou 80039ca600ff

Brahma Force
Munição infinita - 800e0c7403e8
Energia infinita - 800e0c6403e8 ou 800e0c6603e8
Laser com energia infinita - 800e0d2a06b0
Mísseis infinitos - 800e0c7803e8
Tiro Mortar infinito - 800e0c7a03e8
Tiro de rifle turbo - 800e0c9cffff
Bombas infinitas - 800e0c7c03e8
Arma MVI Mortar - 800e0ca8ffff

Hexen
Todas as chaves - 800e7da0ffff
Todas as armas - 800e7db80001
Armadura mais forte - 800e7c7e01e0
Mana azul infinita - 800e7dc000c8
Mana verde infinita - 800e7dc400c8

Powerslave
Todos os artefatos - 80084c00ffff
Todas as chaves - 80084c02ffff
Energia infinita - 80084bba00c8
Mapa - 80084c0cffff

SATURNO

Dark Legend
Master Code - f6000914c305 ou b60028000000
Energia infinita jogador 1 - 1609fe2c0080

Legend of Oasis
Energia infinita - 16088da20ff0
Magia infinita - 16088da60fff

Powerslave
Todas as chaves - 1604a556ffff
Todas as armas e artefatos - 1608607effff
Combustível infinito para lança-chamas - 160860a200e0
Energia infinita - 1608608a00c8
Munição infinita para M-60 - 1608609a001e
Munição infinita para pistola - 16086096003c

WWF in Your House
Energia infinita para:
Jogador 1 - 16030de00055 ou 16030de20055
Jogador 2 - 16030e020055

NINTENDO 64

Missão: Impossível
Munição infinita para metralhadora Uzi - 800a8ea70063
800a8ea50002
Munição infinita -

800a8ea70063	800a8ed70063
800a8eb70063	800a8ee70063
800a8ec70063	800a8ef70063

Energia infinita - 810862b2ffff

Top Gear Rally
Todos os carros - 803243cc00ff ou 803243cd00ff
Todas as pistas - 803243ce00ff
803243cf00ff

WWF Warzone
Pontos infinitos no modo para criar jogador - 801362450000
Habilitar outros lutadores -

8113a4881000	8113a48c2000
8113a48a07ff	8113a48e3fff

NINTENDO 64

F-1 World Grand Prix

Corra no Havaí e ganhe os pilotos dourado e prateado

Novos pilotos e pista secreta - Todas as dicas deste jogo devem ser feitas da mesma maneira. Entre em Exhibition Mode, depois em Drivers e escolha o piloto da equipe Williams que não tem foto e aperte A. Então clique em Edit Name e mude o segundo nome do corredor para uma das palavras que damos. Aperte Start, depois use o botão B para voltar à tela do título. Agora é só entrar novamente no game e conferir o efeito da dica que você escolheu. Os novos pilotos e a pista secreta aparecem nos modos Exhibition, Time Trial e 2 Players.

Piloto de prata - Usando CHROME o piloto de prata surge.

Pista secreta - Entre com a palavra VACATION e a pista do Hawaí ficará disponível logo após o circuito da Europa. É só procurar.

Piloto de ouro - Coloque PYRITE e habilite o piloto dourado. Aí é só selecioná-lo.

PLAYSTATION

Image Fight/X-Multiply

Supertiro, seleção de fases e mudança de música

Seleção de fases - (Atenção: Image Fight e X Multiply são dois jogos diferentes no mesmo CD.) Na tela do menu principal de Image Fight, na qual aparecem as palavras Game Start e Option, segure R1 + R2 e aperte Start. Surge um menu com todas as fases do jogo. No X-Multiply faça a mesma coisa, mas aperte L1 + L2.

Mude a música - Em Image Fight entre em Options e aperte L2 (3 vezes), depois aperte L2 novamente e troque de música. É só fazer o mesmo em X-Multiply, apertando L2 duas vezes.

Supertiro - Em Image Fight pause o jogo e faça a seqüência ■, ●, ▲, X. Solte a pausa e você vai estar com poder máximo de fogo. Em X-Multiply faça o mesmo e aperte os botões X, ▲, ●, ■ para conseguir um efeito igual.

PLAYSTATION

N2O: Nitrous Oxide

Seleção de fases, nave secreta, vidas e munições infinitas

Nave secreta - Entre em Options, clique em Enter Code e coloque a senha X X X ■ ▲ ● X ▲. Depois aperte ▲ para voltar ao menu principal e começar o jogo. A nave é a Speed Core. Repita esta operação em todas as dicas abaixo, mudando apenas a senha.

Vidas infinitas - ● X X ▲ ■ ▲ ■ ●

Modo Aquático - ● X ■ ▲ ▲ ● ▲ ●

Seleção de fases - ■ ● X ▲ ▲ X ● X

Depois que escolher sua nave você poderá selecionar qualquer fase do jogo.

Fases de bônus - ■ ■ ■ ▲ ● ▲ ■ ■

Depois de cada fase você vai para um estágio de bônus.

Munição infinita - ■ X ● ■ X ■ ● ■

Qualquer arma que você pegar durante o jogo terá tiros infinitos. Use ↑ para trocar de arma e ● para dispará-la.

Firewalls infinitos - X X ■ X X X ▲ ▲

Assim que você conseguir o tiro Firewalls, ele ficará infinito. Use ■ para dispará-lo.

Cancelar todas as dicas - ■ ■ X ● ● ● ● ▲

SÓ QUEM É MUITO BOM DE BRAÇO DÁ A VOLTA AO MUNDO EM 64 BITS!

- PARA ATÉ 4 JOGADORES SIMULTÂNEOS!
- COMPATÍVEL COM RUMBLE PAK!

CRUIS'N WORLD É UM DESAFIO AUTOMOBILÍSTICO QUE LEVA OS JOGADORES A DIVERSAS PARTES DO MUNDO, COMO A TORRE EIFFEL, O KREMLIN E A GRANDE MURALHA DA CHINA. ALÉM DO GRANDE NÚMERO DE PISTAS, VEÍCULOS DE TODOS OS TIPOS E TAMANHOS FORAM INCORPORADOS AO GAME, COM O PROPÓSITO DE DIVERSIFICAÇÃO. EM CRUIS'N WORLD SEU CARRO PODE EXECUTAR MANOBRAS SUPER RADICAIS COMO ANDAR EM DUAS RODAS E ATÉ DAR LOOPINGS.

NINTENDO 64
Novo preço

2X R$ 195,50
OU 10X DE R$ 49,90

F-ZERO X
Lançamento

2x R$ 49,50

F-1 WORLD GRAND PRIX

2x R$ 49,50

BOMBERMAN HERO

2x R$ 49,50

NASCAR 99

2x R$ 49,50

BANJO - KAZOOIE
Novo preço

2x R$ 49,50

GOLDEN EYE 007

2x R$ 49,50

ESPECIAIS DO MÊS
INTL SS SOCCER 64
DIDDY KONG RACING
SUPER MARIO 64
2x R$ 34,50

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO SEM TIRAR O PÉ DE CASA

SUPER NINTENDO
GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE E SUPER MARIO WORLD.
Novo design

2X R$ 117,00
OU 10X DE R$ 29,90

FIFA 98
A CAMINHO DA COPA

R$ 59,00

DONKEY KONG COUNTRY 2

R$ 49,00

KIRBY SUPER STAR

R$ 49,00

GAME BOY COLORS
NAS CORES: AMARELO, PRETO E TRANSPARENTE.
2x R$ 58,50
grátis: tetris

JAMES BOND 007
R$ 49,00

DONKEY KONG LAND
R$ 29,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo by gradiente
www.nintendo.com.br

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso